

# PC ACTION

**M 9,99** 60 80,- 40 9,00 10-250,- 40-250,- 10 12,00 1000 0900-0200  
40-40,- 10 12,00 09 1500 10 800,- 8 5007

**mit  
2  
CDs**

**VOLLVERSION FORSAKEN**

## Diablo 2

Endlich fertig! So spielt sich das Action-Rollenspiel wirklich.

**10** Diablo-2-Beta-Test zu gewinnen

## Der große Spiel-Mädchen-Report

schärfe Anmache und heiße Spiele:  
und Frauen die besseren Computer-Zocker?

**NO HIGHLIGHT**

**Der Verkehrsgigant**  
Managen Sie die Verkehrs-  
etriebe in Ihrer Stadt

**NO HIGHLIGHT**

**Sudden Strike**  
Der Zweite Weltkrieg als  
chtzeitstrategiespiel

**NO HIGHLIGHT**

**Rollcage Stage 2**  
Explosives Renn-  
piel: Bleifuß und  
drenalin

**VOLLVERSION**

**Forsaken**

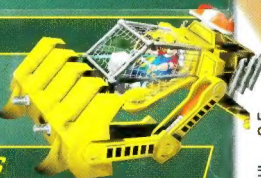
er Baller-Spaß als  
sante 3D-Grafik-Orgie

**EXKLUSIV-VIDEOS**

**ribes2 • Microsoft X-Box  
Baldur's Gate 2 • Starlancer**

**PER-TOOLS FÜR IHRE LIEBLINGSSPIELE AUF CD**

er Nackt-Cheat für Die Sims, Editor zu FIFA 2000. Neue  
utas und Strecken für: Need for Speed 4, Re-Volt und GTa2.  
tarCraft: Neue Zerg-Kampagne. Das offizielle UT-Bonuspack.



**Rettet Angelina Jolie**

# LARA CROFT?

**Die Oscar-Gewinnerin spielt die  
Hauptrolle im Tomb-Raider-Kinofilm**

**30 Seiten Spiel Tipps: Dark Project 2 • F1 2000 • Need for Speed Porsche • C&C Feuersturm u.v.m.**





# VIER RASSEN. EINE GALAXIE. ENDLOSE STRATEGIEN.

## STAR TREK<sup>®</sup> ARMADA

Der Krieg wütet im Alpha-Quadranten und Sie kommandieren vier mächtige Rassen in einem strategischen Kampf ums Dasein. Wer wird überleben? Wer wird assimiliert werden? Die Zukunft hängt allein von Ihren Entscheidungen ab. Schließlich hat niemand behauptet, die Rettung einer ganzen Galaxie wäre ein Kinderspiel.



**WON**  
www.WON.net

www.startrek.com



www.activision.de

**KONTROLLIEREN SIE IHRE RASSE, DANN KONTROLLIEREN SIE AUCH DIE GALAXIE.**  
Erhältlich auf PC CD-ROM. Komplett in Deutsch!

TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

**ACTIVISION**



Was spielt die Hightech-verwöhnte Redaktion eigentlich zu Hause? Genau: Zwei Jahre alte Budgetspiele auf vier Jahre alten PCs. So nicht, dachte sich Trendsetter Harald F. und schob einen schwer beladenen Einkaufswagen auf dem Weg nach Hause durch das PC-Action-Büro.

Christian M.: Aaah, der Herr Fränkel war einkaufen. Was haben wir denn da? 20 Kilo Dänischer-Stinky-Esrom-Käse

oder zwei Ballen bedruckter Pokémon-Unterwäsche vom Wühltisch?

Christian B.: Ne Ne, Herr Müller. Kollege Fränkel hat in die Zukunft investiert und sich den neuen Volks-Computer aus dem Lebensmittel-Discounter geholt.

Harald (rost mit seinem Einkaufswagen durchs Büro): Von wegen! Wenn Sie wüssten! Jetzt ist Schluss mit der Diashow. Das hier ist der Jungbrunnen für mein NHL 2000. Meinen Mighty Ducks wachsen Flüüüüüüüügel.

Joachim: Ogottogott! Jetzt dreht er gleich wieder durch. Herr Aichinger, aufpassen!

Herbert: FRÄNKEL! Leben Sie ihren Geschwindigkeitsrausch bitte zu Hause aus und nehmen Sie den Rechner endlich aus diesem lächerlichen Einkaufswagen, damit wir Ihre Ernungenschaft unter die Lupe nehmen

können. Ich habe da nämlich so meine Zweifel ...

Dirk: Genau, lasst uns die Maschine mal richtig benchmarken. Her damit, auf meinen Schrauber-Prüfstand.

Alex: Schwachsinn, das Teil taugt doch sowieso nix. Herr Fränkel, da haben Sie 2.000 Mäuse aber schön in den Sand gesetzt. Hier, der Redaktions-Strick ...

Dirk (deutet die Test-Ergebnisse): Moment mal! Sehen Sie das alle hier? Wow! Tja liebe Kollegen, da könnten Sie alle Ihre Rechner in Reihe schalten und der Herr Fränkel würde Sie trotzdem noch abhängen.

Harald (stammelt): Ich, ich, ich ..., bin glücklich!

Christian M: Sie müssen alle wissen, dieses Power-Schnäppchen ist sein erster PC, der nach dem Einschalten sofort funktioniert hat und bei dem er ... ähh?

Der Chefredakteur dreht sich erklärend zu den Kollegen um, blickt aber nur noch in eine große Staubwolke und hört, wie sich in weiter Entfernung ein halbes Dutzend Einkaufswagen unter lärmendem Geschepper den Discount-Märkten nähern.

# Tu's nicht Harald!



## Die Redaktion

**Christian Müller, 32**  
Actionspiele, Simulationen  
gönnt sich nach über einem Jahr wieder mal 14 Tage Urlaub und grüßt grinsend aus der balinesischen Sonne.

**Christian Bigge, 33**  
WiSims, Sport- und Rennspiele  
fühlt sich etwas einsam und ist grantig, weil sich so viele Kollegen in den Urlaub verabschiedeten.

**Alexander Geltenpoth, 26**  
Strategie, Rollenspiele  
erholt sich lieber hier zu Lande vom Diablo2-Marathon und freut sich auf die Biergartensaison.

**Herbert Aichinger, 38**  
Action- und Strategiespiele, Adventures  
zieht gerade mit seiner Freundin um, um nicht in Nürnberg zu verschimmeln.

**Harald Fränkel, 30**  
Actionspiele, Sportspiele  
... nimmt sich ein paar Tage frei und arbeitet an einem Geheimprojekt.

**Joachim Hesse, 25**  
Action, Rennspiele und Adventures  
hat sich an seinem Geburtstag als Moorhuhn verkleidet und spielt jetzt wahrscheinlich die Hauptrolle im kommenden Moorhuhn-C-Movie.

**Dirk Gooding, 27**  
Actionspiele, Strategie, Simulationen  
hatte auch Geburtstag und ist für seine Egoshooter-Verdienste im zweiten Teil von Soldier of Fortune als Kanonenfutter eingepplant.

**Christian Sauerteig, 19**  
WiSims, Renn- und Sportspiele  
zieht es nach dem positiven Gesamteindruck des letzten Urlaubs dieses Jahr bereits zur Ostereiersuche an den Teutonengrill nach Mallorca.



Er ist ein Freak

Aber er ist kältblütiger

**www.cmga.net Die Multiplayer-Plattform**

CMGA. Das ist die „Community of Massive Gaming Agents“ im Internet. Hier kannst verschiedene Spiele online erleben. Ob Action, Strategiesie oder Simulation. Mit die genauso besessen sind wie du. In bester Qualität, mit schnellem Server. Klick Spiel-Dimension. Und denke immer daran: Jeder da draußen könnte dein Feind sein.



1205

JUMP GATE

Demnächst  
bei CMGA.



Er hat die beste Strategie

als beide zusammen.

im Internet.

du als Game-Agent viele  
Gegnern und Verbündeten;  
dich rein in eine neue





Thema des Monats

# Diablo 2

Seite 52

Seite 70

Seite 28

F1 2000 contra NFS Porsche



Erleben Sie diesmal einen Geschwindigkeitsrausch in unserem Test des Monats: F1 2000 und Need for Speed Porsche liefern sich ein hartes Duell auf der PC-Action-Rennstrecke!

Tomb Raider - Der Kinofilm



Am 5. Juni beginnen die Dreharbeiten zum langerwarteten Tomb Raider-Film! Wir liefern Ihnen alle Fakten zum Film und zur Hauptdarstellerin, unserm Cover-Model Angelina Jolie.

Wer hätte damit noch gerechnet: Kurz vor Redaktionsschluss trudelten doch tatsächlich drei CDs von Diablo 2 für den Battle.net-Betatest ein. Wir berichten brandaktuell von unseren ersten Spielerfahrungen.

## Rubriken

Auftakt	3
Bestseller	186
Cover-CD-ROM	177
Die letzte Seite	210
Die Redaktion	3
Fehlstart	184
Hardware-Referenzen	208
Hit-Countdown	187
Hotlines	187
Impressum	119
Inhalt Spielertipps	147
Inhaltsverzeichnis	6
Inserentenverzeichnis	193
Leserbriefe	188
So werten wir	68

## Aktuelles

Actionspiele	10
Adventures	12
Blockbuster	8
Budgetspiele	20
Online-Spiele	22
Simulationen	14
Sportspiele	16
Spiele-Industrie	25
Strategiespiele	18
Vermischtes	24

## Blickpunkt

Titel: Tomb Raider - Der Kinofilm	28
Frauenpower	32
Game Developers Conference: X-Box	42
Game Programming Starter Kit Workshop Teil 1	46

## Gewinnspiel

Gewinnspiel ADDCOM	185
--------------------	-----

## Vorschau

THEMA DES MONATS: Diablo 2	52
Erste Eindrücke vom Beta-Test im Battle.net	
Alone in the Dark 4	62
Bringt der vierte Teil der Infogrames-Kultreihe wirklich Neues?	



# ab Seite 147 SPIELETIPPS zum Herausnehmen

Dark Project 2, F1 2000, NFS Porsche, C&C 3: Feuersturm, ...

Baldur's Gate 2	60
Kann Interplay den Erfolg des Vorgängers noch toppen?	
Motocross Madness 2	64
Halbschneidender Motorrad-Wahn mit neuem Karrieremodus	
Tribes 2	66
Ein Egoshooter mit Schwergewicht auf Teamplay	

## Tests

TEST DES MONATS: F1 2000 contra NFS Porsche	70
Ancient Conquest	113
C&C: Feuersturm	112
Comanche vs. Hokum	114
Dark Project 2: The Metal Age	88
Die Hard Trilogy 2	118
DSF Fußballmanager	108
F/A 18 Simulator	118
Force Commander	102
Full Strength	108
Gunship!	114
Jugular Street Luge Racing	108
Majesty	106
Messiah	96
Puzzle Trouble	113
Rally Masters	80
Rogue Spear Urban Operations	113
Rollcage 2	83
Shadow Watch	110
Silkolene Honda GP	108
Slam Tilt Resurrection	113
Soldier of Fortune	88
Star Trek: Armada	104
The Devil Inside	100
Traitors Gate	118
Tzar	108
UEFA Championsleague	84
Wild Wild West	118
Zeitmaschine	118

## Spielerforum

Age of Empires	138
Anstoss	144

Command & Conquer	134
Die Siedler 3	140
Die Sims	142
Everquest	125
FIFA 2000	132
Flugsimulationen	126
GTA 2	133
Half-Life & Team Fortress	120
Need for Speed	128
NHL 2000	130
Re-Volt	141
StarCraft	136
Ultima Online	124
Unreal Tournament	122

## Spieletipps

C&C: Feuersturm	167
Dark Project 2: The Metal Age	149
F1 2000	159
Need for Speed Porsche	164
Kurztipps	173
Thema Technik	175

## Hardware

Aktuelles: Hardware	196
Produktneuheiten speziell für Spieler	
Blickpunkt: Gigahertz-Showdown	198
Duell der Prozessoren	
Hardware-Referenzen	208
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner	
Test: ASUS 64 MB GeForce	204
Das Speichermonster unter den Grafikkarten	
Test: Spielecontroller	206
Gamepad und Lenkrad auf dem Prüfstand	
Vorschau: Nvidia nV-15	202
GeForce 2 auf dem Vormarsch?	



Nvidia nV-15

Seite 198 + 202

Die neue GeForce-Generation

Digitales Taktraten-Wettrüsten

Gigahertz-Duell

Heft-CDS

Vollversion-CD

**Vollversion: Forsaken**

Rasante 3D-Action und opulente Grafik der Extraklasse erwartet Sie in Acclains Shooter-Epos *Forsaken*! Beim Test in PC Action hat das Programm immerhin eine Wertung von sattem 90% abstauben können!

Cover-CD

**Demo des Monats: Sudden Strike**

Sudden Strike lässt weiter auf sich warten, doch die Demo können Sie bei uns schon probierspielen. Neben weiteren Demos u. a. zu *Verkehrsgigant* und *Rollcage* versorgen wir Sie wieder mit nützlichen Tools.



# Big Brother – The Game

**Geschicklichkeitsspiel** Zlatko, Jürgen und der Rest: Diese Woche im Handel



Zlatko kämpft mit Gewichten gegen sein Übergewicht. PC-Besitzer dürfen jetzt mit den Tücken des Big-Brother-Hauses kämpfen.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, könnte das Spiel zur Real-Seifenoper *Big Brother* bereits im Laden stehen. Sie schlüpfen in die Rolle Ihres Lieblingskandidaten, müssen einen Weg durch das Haus finden und Gegenstände und Bonuspunkte einsammeln. Nehmen Sie sich vor Ihren Mitbewerbern in Acht! Denn bei drei „Nominierungen“ heißt es „Game over“. Das Geschicklichkeitsspielchen ist Teil einer Multimedia-Sammlung. Sie enthält Filmclips aus der Serie und den Castings, Biografien zu den Bewohnern und ausgewählte Fotos. Die CD kostet knapp 30 Mark. **hfr**  
Info: [www.infogames.de](http://www.infogames.de)



So kennen wir die TV-Serie: Immer ganz nah dran ...



Alle zehn Kandidaten (links) stehen im Spiel als Charaktere zur Wahl, genauso wie die nachgerückte Jona.

Info: [www.infogames.de](http://www.infogames.de)

## Unreal 2

**Ego-Shooter** Legend sucht noch Level-Designer

*Unreal 2*, der Nachfolger eines besonders populären Ego-Shooters, nimmt langsam konkrete Formen an. Verantwortlich ist diesmal nicht die Firma Epic, sondern

Bob Bates Softwareschmiede Legend Entertainment. Laut dem deutschen Level-Designer Matthias Worch, der schon den Fantasy-Shooter *Wheel of Time* mitentwickelt hat, sucht Legend noch einen weiteren Level-Designer. Wenn Sie entsprechende Erfahrungen mitbringen, schreiben Sie eine Mail an [u2jobs@legend.com](mailto:u2jobs@legend.com). **dg**  
Info: [www.legendent.com](http://www.legendent.com)



In *Unreal 2* gibt es ein Wiedersehen mit den Skaarj.

## Summoner

**Rollenspiel** Fantasy pur: Ein Herr sucht seine Ringe

Entwickler Volition, bekannt durch Serien wie *Descent* oder *Freespace*, will im November das Rollenspiel *Summoner* veröffentlichen. Der Spieler führt eine vierköpfige Abenteurergruppe durch das Land Medevan. An der Spitze steht Joseph, der sein ihm prophezeites

Schicksal als Summoner (eine Art Beschwörer) erfüllen muss, indem er mehrere magische Ringe findet. Ihm zur Seite stehen der Dieb Flece, der Krieger Jekhar und die Priesterin Rosalind. Kämpfe sollen in Echtzeit ablaufen. **hfr**  
Info: [www.summoner.com](http://www.summoner.com)



Summoner Joseph und seine Gefährten treffen bei ihrer Suche nach den Ringen auf absonderliche Kreaturen.





**"Wir werden keine Gesetze zulassen,  
die Genexperimente am Menschen erlauben."**

**BUNDESTAG 1989**

**www.evola.de**



Ich mein' ja nur



Die Jagd auf den Aldi-PC Dienstag, 29. März. Ich hatte vorher ein paar Selbstverteidigungsgriffe eingeübt. Zog Schienbeinschützer und Tiefschutz an. Rasierte meine Haare noch kürzer als sonst, um gefährlicher auszusehen. Schmerte Tarnfarbe ins Gesicht, um den Effekt zu verstärken. War nach Bigges Warnung („Um 10.30 Uhr kriegst du eh' keinen mehr“) auf alles gefasst. Komplize Gooding fuhr mich zum Einsatzort. Ich betrat mit einem grimmigen Blick den Discounter und ... hey, das war ja fast zu einfach! Kein Gedränge, keine Schlägereien? Ich schnappte mir einen von noch rund 30 (!) vorhandenen PCs. Leberkäsbrotchen kaufen ist schwieriger. Es gab Zelten, da musste man für einen Aldi-PC Schlange stehen. Offensichtlich ist der Markt nun gesättigt ...

Harald Fränkel



Eine ganze Stadt mit Passanten, Autos und öffentlichen Verkehrsmitteln soll beim Actionspiel Mafia simuliert werden.

## Mafia

Actionspiel

Auf Al Capones Spuren

Illusion Softworks, die Entwickler von *Hidden & Dangerous*, arbeiten an einem Actionspiel namens *Mafia*. Als Mitglied einer Verbrecherorganisation in den 30er-Jahren erfüllt der PC-Besitzer entsprechend illegale Aufträge, und

# Resident Evil 3

Action-Adventure Die Zombiejagd geht weiter

Eidos Interactive Deutschland, verantwortlich für den Vertrieb der PlayStation-Version von *Resident Evil 3*, konnte es auf Nachfrage zwar nicht bestätigen – wie wir aber aus normalerweise gut unterrichteten Kreisen erfuhren, arbeitet die Spieleschmiede Capcom definitiv an der PC-Umsetzung. Bei *Nemesis*, so der Untertitel für den dritten Teil

der bekannten Horror-Saga, schlüpfen Sie wechselweise in die Rolle zweier Helden und murksen wie gewohnt ganze Horden von Untoten und anderen Monstern ab. Der dritte Teil ist gar noch actionlastiger als seine Vorgänger.

Info: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)

Ich geh' dir an den Kragen, Kleine: Bösewicht Nemesis macht Heldin Jill Valentine hier ganz sicher keinen Heiratsantrag.



Wären Sie gerne der Zahnarzt dieses Herrn? Nemesis ist der Oberbösewicht in Resident Evil 3.



Ab durch die Mitte: Jill flieht in ein Kellergewölbe.

zwar zu Fuß und per Auto. Ähnlich wie bei *Driver* liefern Sie sich Verfolgungsjagden mit der Polizei. Auf Schusters Rappen gilt es beispielsweise, gemeinsam mit einem Safeknacker unbemerkt in eine Villa einzubrechen – was an *Dark Project* erinnert. Ballereinslagen stehen ebenso auf dem Programm, wobei Sie den Helden in *Nocturne*-Manier steuern. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Oktober.

Info: Take 2, Agnesstraße 14, 80789 München

Außerdem

/// Voraussichtlich im September soll der Nachfolger zum Weltraum-Actionspiel *Independent War 1-War 2*, erscheinen. /// *Mech-Warrior 4* steht ebenfalls in den Startlöchern. In den Laden stampfen werden die Metallkrieger aber erst im 4. Quartal. /// Ehemalige Mitglieder der Erbschmiede Bullfrog arbeiten an *RoboTCC*, einem Actionspiel um futuristische Gladiatorenkämpfe. ///

## Enclave

Ego-Shooter Moderne Gladiatoren

Mitte des Jahres 2001 soll mit *Enclave* ein Mix aus *Unreal Tournament* und dem aktuellen Ego-Shooter von id Software erscheinen. Im so genannten Dome von Ark Moor kämpfen Gladiatoren auf Leben und Tod. Die Gewinner bekommen Preisgelder, mit denen sie sich bessere Waffen kaufen dürfen. Maschinen in den Levels beeinflussen das Spielprinzip: Wer während der Duelle nicht aufpasst, kann beispielsweise in ein riesiges Ventilatorensystem geraten und dort sein Leben aushauchen.

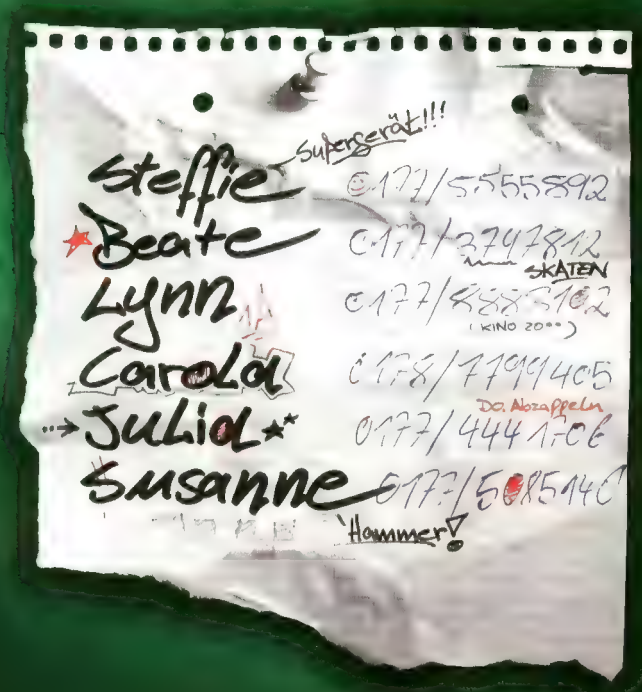
Info: [www.starbreeze.com/projects.htm](http://www.starbreeze.com/projects.htm)

Ein Hauch von WarCraft? Diese Enclave-Spielfigur erinnert an einen Ork aus der bekannten Strategieserie.



# Manche haben mehr als eine günstige Nummer Eins!

[Highlights im High Quality Net: Free & Easy]



High **QUALITY** Net

- Jederzeit für 5 Pf./10 Sek.  
im E-Plus Netz mobil telefonieren.
- Keine Vertragsbindung
- Keine Grundgebühr



# e-plus

Infoline: 0 18 03-177 177  
oder Internet [www.eplus.de](http://www.eplus.de)

**So nah, als wär man da**





### Wann kommt der digitale Redakteur?

Vor gut 2000 Jahre hat Brutus mit

einem Dolch Julius Caesar um die Ecke gebracht. Nun schlägt er erneut zu – diesmal mit Nullen und Einsen. Brutus ist ein Stück Software, das zu literarischen Höhenflügen fähig ist. Brutus schreibt Kurzgeschichten – und das so gut, dass bei einem Test nur jeder Vierte einen digitalen Urheber vermutete. Lediglich mit dem Thema Liebe hat Brutus so seine Probleme. Sind nun unsere Redakteurstage gezählt? Wird Brutus bald auch Spieltests im Akkord kreieren? Liebe spielt darin ja eher eine untergeordnete Rolle. Aber wie sieht's mit den Wertungen aus? Bei der Vorstellung von acht Brutussen, Bruti oder Bruten, die sich zur entsprechenden Konferenz zusammensetzen, hab dann ich glücklicherweise meine Schwierigkeiten ...

Herbert Aichinger



# The Road to El Dorado

## Adventure Goldene Zeiten für Adventures?

Bald wird der neue Dreamworks-Zeichentrickfilm *Gold and Glory: The Road to El Dorado* in die Kinos kommen und Ubi Soft hat sich bereits die Lizenz für die gleichnamigen Spiele-Titel gesichert. Das PC-Spiel *The Road to El Dorado* wird ein Cartoon-Adventure sein, in dem Sie die Eskapaden der beiden Helden Miguel

und Tulio als Rückblick erleben. Von Spanien aus türmen Sie als blinde Passagiere auf einem Konquistadoren-Schiff nach Amerika und schlagen sich im Dschungel bis El Dorado durch. *The Road to El Dorado* wird auch Action-Sequenzen umfassen und Original-Ausschnitte aus dem Kinofilm enthalten.

Info:

[www.roadtoeldorado.com](http://www.roadtoeldorado.com)



Grafische Ähnlichkeiten mit LucasArts' *Monkey Island 3* sind bei *The Road to El Dorado* nicht von der Hand zu weisen.

## In Cold Blood

### Adventure Agententhriller

Im Herbst wollen die Adventure-Spezialisten von Revolution Software mit *In Cold Blood* ihr neuestes Werk vorlegen. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des britischen Geheimagenten John Cord, der nach einer Zeit der Bewusstlosigkeit versucht, seine Erinnerung wiederzuerlangen. Dabei wird ihm allmählich klar, dass ihm ganz übel mitgespielt wurde. *In Cold Blood* soll Action mit opulenter Grafik und komplexen Puzzles vereinen.

Info: [www.revolution.co.uk](http://www.revolution.co.uk)



Neben knackigen Rätseln soll *In Cold Blood* auch filmreife Actionsequenzen bieten.

## Evil Dead

### Adventure Tanz der Teufel auf dem PC

*Evil Dead* schließt nahtlos an den letzten Teil der kultigen Filmtrilogie *Tanz der Teufel* an. Sie verkörpern den Helden Ash, der sich mit Axt, Gewehr und Kettensäge gegen ca. 20

verschiedene bizarre Dämonen zur Wehr setzt. Das Spiel soll eine ausgewogene Mischung aus Action, Rätseln und Erforschen bieten. Atmosphärisch dichte 24-Bit-Grafi-



Mit der Axt allein scheint Ash der aufdringlichen Skullbats nicht Herr zu werden. Er sucht diesmal sein Heil in der Flucht.



*Evil Dead* will bei den Spielern mit bösartigen Kreaturen für Gänsehaut sorgen.

ken und ein ausgeklügeltes Kampfsystem, das während der Attacken völlige Bewegungsfreiheit garantiert, sollen *Evil Dead* zu einem packenden Gruselerlebnis machen.

Info: [www.thq.com](http://www.thq.com)

Außerdem

/// Die Gerüchte verdichten sich, dass das kalifornische Team Renor Entertainment an einer Spielumsetzung des Fantasy-Kinofilms *Der dunkle Kristall* arbeitet. /// Die Leute von Delphine Software haben einen Quest-Editor für ihr Action-Rollenspiel *Darkstone* veröffentlicht. Sie können das nützliche Tool bei [www.delphinsoftware.com](http://www.delphinsoftware.com) herunterladen. ///



# Angriff der Killerschnäppchen!

## Willkommen im Sparlevel.



**Subculture**  
Strategiesimulation

**4,99**



**Eartsiege**  
Strategiesimulation

**4,99**



**Betrayal at Krondor**  
Rollenspiel

**4,99**



**Jagged Alliance 2**  
PC-Spiel, Das beste Rundenstrategie-  
spiel des Jahres 1999  
jetzt zum Budget-Preis.

**29,-**



**Commandos  
Premier Collection**  
PC-Spiel, "Hinter feindlichen Linien"  
und "Im Auftrag der Ehre" nun im  
Doppelpack.

**29,-**



**Käfer Total**  
PC-Spiel, Er laut und läuft.  
Das Autorennspiel für Käfer-  
Liebhaber und solche, die es  
noch werden wollen

**59,-**



**Game Gallery 1**  
Spielesammlung,  
15 Vollversionen

**15,-**

**Spiele-Hotline**  
**0190/824 662**  
ab 1.53 Min.  
**7 Tage**  
**8.00 - 24.00 Uhr**  
Flirt, Chat, Komplettlösungen



**Theocracy**  
PC-Spiel, Echtzeitstrategie-  
spiel im Zeitalter  
der Incas und Tolteken.

**79,-**



**Need for Speed -  
Porsche**  
PC-Spiel, am Steuer  
Ihrer Lieblings-Porsche.

**79,-**



**Star Trek Armada**  
PC-Spiel, Führen Sie die  
Federation in diesem  
Echtzeitstrategiespiel gegen  
die mächtigen Borg.

**79,-**



**Star Wars:  
Force Commander**  
PC-Spiel, Echtzeit-  
strategiespiel im Star Wars-  
Universum. Der neue  
Gemeinschaftsspiel von LucasArts.

**79,-**



**KA-52 Team Alligator**  
PC-Spiel, Übernehmen  
Sie die Kontrolle über den  
fortschrittlichen sowohl schen  
Kampfflugschreiber und  
üben Sie nebenbei noch  
60 Bodeneinheiten.

**79,-**



**Enemy Engaged**  
Commander vs. Helmi  
PC-Spiel, Hubschrauber  
simulation - Fliegen Sie mit  
den modernsten Kampf-  
hubschraubern der Welt in  
den Einsatz.

**79,-**



**Flugsimulator  
2000 Pro**  
PC-Spiel, Profi-Version des  
bekannten Flugsimulators  
mit zusätzlichen Flugzeugen  
und Söldern

**129,-**

## HIER SIND DIE GUTEN:

**ProMärkte:**  
2 x 10365 Berlin-Lichtenberg  
10719 Berlin-Charlottenburg  
12055 Berlin-Neukölln  
12277 Berlin-Marientfelde  
12351 Berlin-Gropiusstadt  
12919 Berlin-Hellersdorf  
13187 Berlin-Pankow  
13357 Berlin-Wedding  
13405 Berlin-Reinickendorf  
13597 Berlin-Spandau  
16356 Etche  
03044 Cottbus

04329 Leipzig  
04463 Großpöna  
06128 Halle  
06217 Merseburg  
06449 Aschersleben  
06768 Böhle/Wolfen  
06842 Dessau-Mildensee  
06886 Wittenberg  
09247 Röhrsdorf  
09456 Annaberg-Buchholz  
14473 Potsdam  
14628 Dallgow  
14778 Wust/Brandenburg

15230 Frankfurt/Oder  
(neu ab 30.3.00)  
16225 Eberswalde  
17036 Neubrandenburg  
17489 Greifswald  
28259 Bremen/Huchting  
28277 Bremen  
38820 Halberstadt  
38855 Wernigerode  
39104 Magdeburg  
39376 Hermsdorf  
39576 Stendal  
67059 Ludwigshafen

67065 Ludwigshafen  
67346 Speyer  
04509 Wiedemar  
67433 Neustadt an der  
Weinstraße  
67549 Worms  
68161 Mannheim  
68163 Mannheim  
68519 Viernheim  
68789 St.-Leon-Roth  
69115 Heidelberg  
69123 Heidelberg  
70173 Stuttgart

74076 Heilbronn  
76185 Karlsruhe  
79194 Gündelfingen  
82166 Gräfelfing  
94315 Straubing  
94030 Landshut  
90429 Nürnberg  
90482 Nürnberg  
92837 Weiden  
93051 Regensburg  
94032 Passau (neu ab 9.3.00)  
99734 Nordhausen

L-1610 Luxemburg  
L-4011 Luxemburg  
**MakroMärkte:**  
42853 Remscheid  
40876 Ratingen  
22525 Hamburg  
24768 Rendsburg  
(neu ab 22.3.00)  
30517 Hannover  
46395 Bocholt  
(neu ab 9.3.00)  
49074 Osnabrück  
01589 Riesa

**KLICK MICH:**  
[www.promarkt.de](http://www.promarkt.de)

**KLICK MICH:**  
[www.makromarkt.de](http://www.makromarkt.de)

# ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.





Ist hier ein Arzt anwesend?

Eigentlich bin ich kein Freund von

Wiederholungen. Trotzdem darf ich Sie zu einer neuen Folge unserer Serie „Expedition ins Sim-Reich“ begrüßen. Gerade habe ich mich noch wegen der Kneipen-Sim „The Last Call“ (PCA 04/2000) beeumelt, da naht bereits die nächste Skurrilität: „Emergency Room – Life or Death“. Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle eines Chefarztes, der Entscheidungen über Leben und Tod treffen muss. Über 50 kritische Situationen von Schnittwunden über Amputationen bis hin zu Herzinfarkten sind zu meistern. Wie sich allerdings die Zusammenarbeit mit den Schwestern gestaltet, ist noch nicht bekannt. Naja, hoffentlich begegnen uns im OP wenigstens keine Simulanten ...

Christian Müller

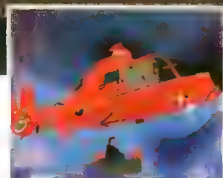


## Search and Rescue 2

Hubschraubersimulation Auf David Hasselhofs Spuren

In *Search and Rescue 2* klettern Sie in einen schmutzigen Dolphin-HH65-Rettungshubschrauber der amerikanischen Küstenwache und retten in Gefahr geratene Menschen.

Je höher Sie dabei im Rang aufsteigen, desto anspruchsvoller werden die weiteren Aufgaben und Anforderungen an Ihr fliegerisches Können. Interactive Visions äußerst friedli-



Zu Ihren Ausrüstungsgegenständen gehören Rettungsgeräte wie dieser Korb.

che Hubschrauber-Simulation soll spätestens im Sommer 2000 abheben.

Info: [www.iavision.com/sar2](http://www.iavision.com/sar2)

## Behind Enemy Lines

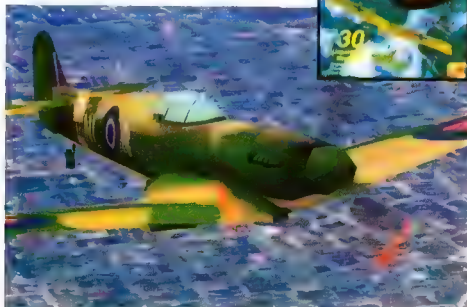
Flugsimulation Historisch Flugabenteuer im WWII

SimuTech arbeitet momentan an einem Add-On zum bekannten *Combat Flight Simulator* von Microsoft. Geplant sind ca. 30 Missionen auf deutscher und britischer Seite, die Sie unter anderem auf einen Flugzeugträger im Mittelmeer versetzen oder in denen Sie für Wüstenfuchs Rommel ein paar schnelle Flugrunden

diehen können. Auch Geheimaufträge kurz vor dem D-Day gehören zu Ihren Aufgaben. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

Info: <http://www.abacuspub.com/catalog/s414.htm>

Mit *Behind Enemy Lines* können Sie neue Missionen im CFS spielen.



Peng! Ein 60t schwerer M1A1 Abrams lässt die Waffen sprechen.

## Steel Beasts

Panzersimulation Modern

Eine Spritztour im Leopard 2

*Steel Beasts* von eSIM ist eine moderne Panzersimulation, in der Sie entweder im altbekannten M1A1 Abrams oder im deutschen Gegenstück Leopard 2A4 Platz nehmen können. Das Schlachtfeld und die Bedienung der über 1.000 PS starken Metallmonster soll laut eSIM besonders realistisch

umgesetzt werden. Geplant ist der Panzersimulator *Steel Beasts* für den Juli 2000.

Info: [www.shrapnelgames.com/esim](http://www.shrapnelgames.com/esim)

Außerdem

/// Microsoft ([www.zone.com](http://www.zone.com)) hat ein neues Add-On zum *Microsoft Flight Simulator 2000* für den April angekündigt. **Jumbo Jet 2000 Version 3.0** und **Private Wings** sollen bereits Anfang April veröffentlicht werden. /// IEN hat weitere Neuigkeiten über **Warbirds III** verlauten lassen. Eine neue Grafikkarte mit OpenGL-Unterstützung soll die Flugsimulation von Grund auf veredeln. ///



# 100% Force Feedback für nur 99.- DM

FORCE FEEDBACK  
**FX RACING  
WHEEL**

Mit dieser Technologie  
schaffst Du jedes Rennen!

## FUNKTIONEN

Die verstellbaren Funktions-  
tasten sorgen auch bei  
heißtesten Rennen für die  
totale Kontrolle



## MINI-WHEEL

Hier kannst Du Deine Fingerspitzen  
zum Einsatz kommen lassen und das  
Force Feedback hautnah spüren

## TRIGGER

Triggertaste für die genaueste  
Regulierung von Gas und Bremse



Für exzellente Reaktionszeiten  
gehört das kleine Landrad von  
Interact zur ersten Wahl



INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

[www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)

Neben dem FX Racing Wheel und der  
Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT™ Force  
Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories  
für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum  
des jeweiligen Herstellers



Ich mein' ja nur



**Rückschlag für die Branche?**  
Wieder ist die Gewalt-Diskussion in

vollen Gange. Der Grund: Das spielerisch unterhaltsame, moralisch aber bedenkliche *Soldier of Fortune*. In der US-Fassung spritzt das Blut literweise, die deutsche Version wurde von Hersteller Activision entschärft. Für Zündstoff sorgen zwei Dinge: Zunächst die Verwandtschaft des Spiels zu einem der rechtsradikalen Szene zugeordneten, gleichnamigen Magazin. Activision weist auf seiner Webseite diesbezügliche Vorwürfe zurück und distanziert sich klar vom Söldnerblatt, ob das aber gelingen kann, ist fraglich. Zum Zweiten erüsten sich erneut einige 3D-Shooter-Fans über die vermeintliche Zensur des Herstellers. Dabei bringt die übertriebene Gewaltdarstellung spielerisch rein gar nichts. Sie erleichtert es Sensationsmedien allenfalls, unser Hobby wieder ins gesellschaftliche Abseits zu stellen. Das nervt!

Christian Bigge

## Colin McRae Rally 2.0

**Rennsimulation** Etappensieg fest im Visier

Trotz großer Konkurrenz konnte sich Colin McRae Rally bislang als beste Rallye-Simulation behaupten. Im Mai will Codemasters nun noch mal nachlegen. Die aufpolierte Version 2.0 wird alle Wagen und Strecken der aktuellen Saison bieten. Erstmals wurde

ein Arcade-Modus integriert, in dem Sie sich mit sechs Autos gleichzeitig in Rennen um Etappensiege balgen. Die beliebten Kopf-an-Kopf-Duelle in den Super-Stages wurden ebenfalls weiter ausgebaut. Info: [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

Das Schadensmodell wurde verfeinert und wirkt sich stärker auf das Fahrverhalten aus.



Die Streckenrandobjekte sind detaillierter geworden, Zuschauer aber noch immer platte Bitmaps.



## Anpfiff – Der RTL Fußballmanager

**Sportmanager** Ich habe fertig



In diesem Menü basteln Sie den genauen Trainingsplan.

Ex-Bayern-Coach Giovanni Trapattoni wird im Herbst die Spieleachattel von Anpfiff – Der RTL Fußballmanager zieren. Entwickler Silverstyle Entertainment konnte nicht nur einen prominenten Trainer für sich gewinnen, auch spielerisch will man hoch hinaus. Eine komplette Karriere als aktiver Spieler, Trainer und Manager kann Sie zu über 1.000 Vereinen in 54 Ligen führen. Im Star-Modus betreuen Sie exklusiv die Top-Spieler der Szene. Simulierte 3D-Spiele in Echtzeit sollen neue Genremastabte setzen.

Info: [www.silverstyle.de](http://www.silverstyle.de)

## F1 World Grand Prix Season 1999

**Rennsimulation** Erneut auf Schumis Spuren

Eidos will es noch einmal wissen. Mit F1 World Grand Prix Season 1999 will man EA Sports trotz der ein Jahr alten Lizenz in den Schranken weisen. Tatsäch-



Die Info-Grafiken rechts oben geben Auskunft über die verbleibende Spritmenge und einen eventuellen Schaden.

lich bietet die Rennsimulation etwas mehr Features als F1 2000 (Test ab Seite 70).

Mehrspielerduelle lassen bis zu zwölf Piloten zu, wechselnde Wetterbedingungen und realistische Boxenstopps sollen für Spannung sorgen. Mehr als 20, zum Teil frei konfigurierbare Kameras sollen

das Renngeschehen ab Ende Mai optimal in Szene setzen.

Info: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)



Mika Häkkinen  
tatsächlich so ein  
Dickkopf?

Außerdem

/// Electronic Arts und der Fernsen-  
sender Premiere World wollen künftig  
zusammenarbeiten. /// Sydney 2000,  
das Spiel zur Sommerolympiade, will  
Eidos im August veröffentlichen. /// Die  
Spieleschmiede Funcom setzt den  
PlayStation-Titel **Motocross Championship**  
featuring **Ricky Carmichael** für den PC up. THQ  
will den Titel im Herbst heraus-  
bringen. /// Bereits im Mai soll  
**PGA Championship Golf 2000**  
von Sierra erscheinen. ///



BEI TEMPO **30** KM/H EIN KIESELSTEIN,  
BEI TEMPO **300** KM/H **DEIN ENDE.**

# F1 WORLD GRAND PRIX

DRIVEN BY DETAIL



VIDEO SYSTEM



EIDOS



Bank of America

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



© 2000 Eidos Interactive. All rights reserved. This is a registered trademark of Eidos Interactive. All other trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula 1 World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "PC" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



# Das Tolkien-Spiel?

Seit Anfang April gibt es im Internet eine Vorschau zur Neuverfilmung von J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe, die sich alle Fans ansehen sollten ([www.lordoftherings.net](http://www.lordoftherings.net)). Die veröffentlichten Szenen sind schon sehr vielversprechend – wird das vielleicht sogar der Film des Jahrhunderts zum Buch des Jahrhunderts? Wenn es einem Filmteam gelingt, diese fantastische Geschichte akzeptabel umzusetzen, dann sollte es doch eigentlich auch möglich sein, Tolkiens Meisterwerk als Hintergrund für ein Computerspiel zu verwenden, dessen Qualität zumindest annähernd die der Vorlage erreicht. Andererseits zeigt die Erfahrung, dass umgesetzte Romane und Kinofilme als Spiele oft enttäuschen, wie diesen Monat Force Commander bewiesen hat. Bevor eine Softwareschmiede Tolkien so verunglimpft, verzichte ich lieber auf das Spiel.

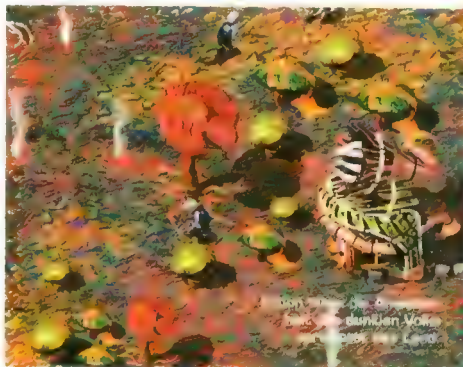
Alexander Geltenpott

# Siedler 4

**Aufbaustrategie** Neue Völker, neue Gegner

BlueByte setzt die beliebte Siedler-Serie fort. Im vierten Teil erwarten Sie als neues Volk die Wikinger. Auch die Gegner sind schon bekannt: Das dunkle Volk versucht die ganze Welt zu erobern und bedroht die anderen Rassen. Es sollen wieder drei Kampagnen enthalten sein, in denen der Spieler gegen das dunkle Volk zu Felde zieht. Eine Veröffentlichung ist für das 4. Quartal geplant.

Info: <http://www.bluebyte.de>



Die Wikinger schaffen fleißig Rohstoffe heran und rüsten auf.

## Außerdem

/// Activision arbeitet an **Star Trek Bridge Commander**. Als Captain der Enterprise müssen Sie heikle Situationen in dieser Mischung aus Simulation und Strategie meistern. /// Sierra kündigt eine Mission-CD zu **Pharao** an, die im Sommer erscheinen soll. /// Fans programmierten einen Editor zu **Anno 1602**, der auf deren Homepage zum Download steht: <http://home.foni.net/~zurigoers/Anno1602> ///

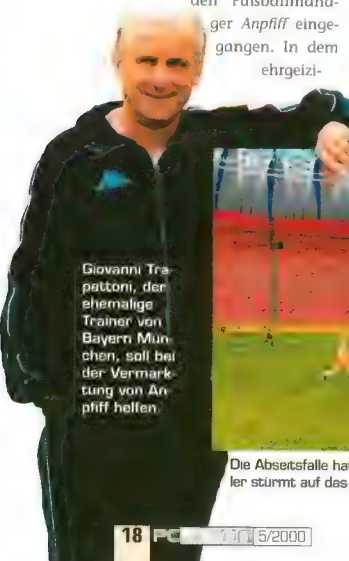
# Anpfiß – Der RTL-Fußballmanager

**WiSim** Spiel wie Flasche leer?

Die Softwareschmiede Silver Style ist eine Kooperation mit Giovanni Trapattoni für den Fußballmanager Anpfiß eingegangen. In dem ehrgeizi-

gen Projekt dürfen Sie eine Karriere als Fußballspieler beginnen und später die Rolle des Trainers und Managers übernehmen. Bereits im August soll die WiSim in den Regalen stehen, dann hat Trapattoni wieder fertig.

Info: <http://www.thq.de>



Giovanni Trapattoni, der ehemalige Trainer von Bayern München, soll bei der Vermarktung von Anpfiß helfen.



Die Abseitsfalle hat nicht funktioniert, der grüne Spieler stürmt auf das gegnerische Tor zu.



# Tropico

**WiSim** Bananenrepublik

Als Diktator einer Bananenrepublik müssen Sie die Wirtschaft des Landes stärken, Tourismus ins Land holen und innere Konflikte lösen. Wenn das Volk unzufrieden ist und schließlich gar rebelliert, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als das Kriegsrecht zu verhängen ... PopTop konnte schon mit der Entwicklung von Railroad Tycoon 2 wichtige Erfahrungen im Genre sammeln und wird für Tropicco etliche Ele-



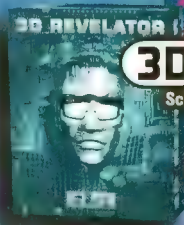
Palmen, Strand und Meer: Damit sind die Touristen schon zufrieden.

mente abgewandelt übernehmen. Die WiSim soll Ende des Jahres erscheinen.

Info: <http://www.poptop.com>



# OHNE SIEHT LARA FLACH AUS!



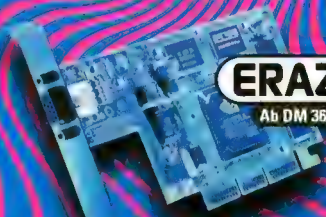
**3D REVEALATOR**

Schon ab DM 129,-\* (Kabelversion)



**ERAZOR III Pro**

Ab DM 369,-\* oder als Bundle mit 3D REVEALATOR DM 429,-\*



**See it.  
Believe it.  
Get it.**

In jedem gut sortierten Fachmarkt, Fachhandel und bei:

**MediaMarkt**

**ProMarkt**

**VOBIS**

**ELSA**

[www.elsa.de](http://www.elsa.de)

Direktbestell-Hotline 01805 - 801 901 (24h pro Mini)

Preis und Verfügbarkeit ist Preis und Verfügbarkeit der Produkte

Modems ISDN Adapters Networking

Videoconferencing

Graphics Cards

Audio/Video Accessories

Software

Monitors

ELSA AG • Sommering 11 • 40720 Anken

Telefon +49 (0)241 608-5113 • Faxline +49 (0)241 608-5116



<b>2 in 1 Pack (Swingl)</b>	
Bundesliga Manager/	DM 19,95
Esnoockey Manager/	DM 19,95
Captain/Dir Reader	
Dir Drunken/Dir	
Dragon's Lair 2	DM 19,95
Blashtech 1/2/3/Thomas	DM 19,95
F1 Manager Pro/	
Rally Racing 87	DM 19,95
Jack Nicklaus 4/	
Tennis Manager/	
Jettifighter 3 + Add-On/	DM 19,95
Air Warrior 2	DM 19,95
Tales/Interactiv	
Flying Corps Gold/	
Die Hexagon-Karteil	DM 19,95
Designer/Collection	DM 19,95
Mystery Island/	
Street Racer	DM 19,95
POD + Add-On/	
Speedboat Attack	DM 19,95
Pro Pinball Timeshock/	
Pro Pinball The Web	DM 19,95
Stars/Terra Inc	DM 19,95
Sub Culture/	
Starlighter 3000	DM 19,95
Space Minnes/	
Total Control	DM 19,95
Super Bubbly/Lollipop	DM 19,95
World Club Football/	
Action Soccer	DM 19,95
<b>Action Good Buy</b>	
Adrenalin	DM 29,95
Civilization Call to Power	DM 29,95
Heavy Gear 2	DM 29,95
Hercules 2	DM 29,95
<b>Blue Byte Classics</b>	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Die Siedler 3 Gold	DM 29,95
<b>Classique (Ubi Soft)</b>	
Die 3D	DM 29,95
Squad Builders	DM 29,95
<b>Classique Gold (Ubi Soft)</b>	
Mighty & Magic Gold	DM 49,95
Phyren Gold	DM 49,95
<b>Electronic Arts Classics</b>	
Dungeon Keeper/Magic Carpet 2	DM 39,95
Dune 2000	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sci Meers Dettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars/Dark Omen	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
<b>Premier Collection (Eidos Interactive)</b>	
Dark Project Gold	DM 49,95
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Fight Unlimited 2	DM 39,95
Gangsters	DM 39,95
Tomb Raider 3 - DC	DM 49,95
Venezia 2/100	DM 39,95
<b>replay (GT Interactive)</b>	
Abe's Oddysee	DM 29,95
Carnageband (dt.)	DM 29,95
Dark Vengeance	DM 29,95
Imperium Galactica	DM 29,95
M.I.A.	DM 29,95
Myth 2	DM 29,95
Powerside	DM 29,95
Total Annihilation	DM 29,95
Unreal	DM 29,95
War of the Worlds	DM 29,95
2 - Expansion Kit	DM 29,95
<b>Sierra Originals (Havas Interactive)</b>	
Nero Genesis: Outpost	DM 29,95
<b>Smile &amp; Buy (Havas Interactive)</b>	
Armadillo Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
European Air War	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Mechwarrior 3	DM 29,95
Star Trek: Birth of the Federation	DM 29,95
Transport Tycoon Dk.	DM 29,95
Viburne 2	DM 29,95
X-COM 3 - Apocalypse	DM 29,95
<b>Schmager (Infogrames)</b>	
Airline Tycoon First Class	DM 29,95
Dir Indusnegent Gold Ed	DM 29,95
Dir Konser	DM 29,95
Danays Hercules	DM 29,95
Heart of Darkness	DM 29,95
Holiday Island + Szenarien	DM 29,95
KNO 2	DM 19,95
Mayday	DM 29,95
Star	DM 29,95
StarCraft	DM 49,95
Star Wars Monopoly	DM 29,95
Virtu	DM 29,95
Wingspan	DM 29,95
<b>Superpreiswert (TLC)</b>	
Christmas Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
MDK	DM 9,95
<b>THQ Classics</b>	
Deadlock 2	DM 29,95
Dirn Fandango	DM 49,95
Jack Nicklaus 5	DM 29,95
Jedi Knight/MoS	DM 49,95
Nice 2 King Bios	DM 39,95
Revel Assault II	DM 39,95
Shadows of the Empire	DM 39,95
Star Wars: Rebellion	DM 49,95
Star Wars: Rogue Squadron	DM 49,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Volgar	DM 29,95
X - Beyond the Frontier	DM 49,95
X-Wing Alliance	DM 49,95
<b>White Label (Virgin)</b>	
Agent Armstrong	DM 19,95
Baphomet's Fluch 2	DM 29,95
Briffoli Rally	DM 24,95

## Freundliches von Hasbro

**Budgetspiele** Hasbro ergänzt die Smile&Buy-Reihe

Gleich mit fünf neuen Produkten glänzt Hasbro Interactive in seiner Smile&Buy-Reihe: *European Air War*, *Mechwarrior 3*, *Rubik's Games*, *Star Trek: Birth of the Federation* und *Top Words*. Sie haben die Wahl zwischen

Pappschachtel (DM 29,95) und kostengünstiger CD-Plastikhülle (DM 19,95).

Info: Hasbro Interactive, Marktstraße 1, 33602 Bielefeld



Links: die Neuzugänge von Smile&Buy. Rechts: Endlich gibt es wieder Neuigkeiten bei den EA Classics.

## Klassisch

**Budgetspiele** Electronic Arts bläst zum Preisangriff

Electronic Arts meldet Budget-Neuzugänge: Im Doppelpack gibt es *Dungeon Keeper* und *Magic Carpet 2* sowie *Syndicate Wars* und *Warhammer: Dark Omen*, ein einzelner Frischling ist *Dune 2000*. Alle Schachteln stehen für jeweils knapp 40 Mark bei Ihrem Händler.

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen



Gordon Freeman: der Star von Half-Life

## Rückkehr zu Black Mesa

**Spielesammlung** Havas Interactive lockt Neukäufer mit Half-Life-Bundle

Ab sofort bietet Ihnen Havas Interactive die deutsche Version von *Half-Life* in der Game of the Year Edition samt dem noch frischen Add-On *Opposing Force*. Für knapp 80 Mark dürfen Sie das alienverseuchte Forschungszentrum Black Mesa durchstreifen.

Info: <http://www.sierra.de>



Half-Life-Generation: Wer Half-Life noch nicht besitzt, darf zugreifen.



Außerdem

/// Neues von aktronic: Für je 20 Mark bekommen Sie **Wet, Autobahn-raser 1, Baphomet's Fluch 2, Trivial Pursuit, Civilization 2 und Stratego**. Centipede, HEDZ und den **Bundesligamanager 88** gibt's schon für 15 Mark. Info: <http://www.software-pyramide.de>.  
/// Activision erweitert die Good-Bye-Reihe um **Civilization: Call to Power** und **Heavy Gear 2**. Kosten: je DM 29,95. Info: <http://www.activision.de>.  
/// **K.O. Boxing** von Data Becker heißt jetzt RTL Boxen Extra und kostet DM 49,95.  
/// Für je DM 14,95 schickt hemming in der Reihe A11 Stars unter anderem folgende Titel neu an den Start: **Total Annihilation, Earth 2140, Abe's Oddysee** und **Imperium Galactica**. Info: <http://www.hemming.de>.  
/// Ubi Soft bietet Ihnen für jeweils 90 Mark **Might & Magic Millennium** (Teil 1 & 2) und das **Heroes of Might & Magic Double Pack** (Teil 1 & 2 mit Add-On: **Armageddon's Blade**).  
/// Für DM 69,95 finden Sie im **Maximum Flight Pack** von Koch Media die Flugsimulationen **Mig Alley**, **Korea**, **Apache Havoc** und **Flying Corps Gold**.



# IHR AUFTRAG FÜR RUHM, EHRE UND GERECHTIGKEIT

## COMMANDOS DIRECTOR'S CUT

HINTER FEINDLICHEN LINIEN & IM AUFTRAG DER EHRE

COMMANDOS DIRECTOR'S CUT

HINTER FEINDLICHEN LINIEN  
& IM AUFTRAG DER EHRE

49,95

KAPSEL ZUM PREIS VON 10,-

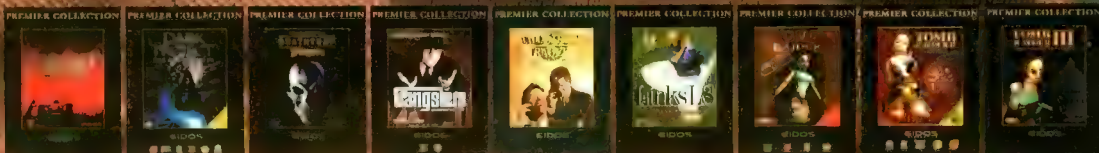
EIDOS  
ENTERTAINMENT



PC-KLASSIKER - ZUM GÜNSTIGEN PREIS

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

EIDOS  
ENTERTAINMENT





Ich mein' ja nur



### Disharmonie beim Harmonisierungsamt

Unglaublich, was dem Harmonisierungsamt für den Binnenmarkt der Europäischen Union für ein womöglich folgenreicher Fauxpas unterlaufen ist: Die deutsche Firma Hypermedia GmbH hat Anfang letzten Jahres den europaweiten Markenschutz für die Abkürzung MP3 beantragt. Inzwischen ist der Registrierungsprozess so gut wie abgeschlossen und, passiert nicht noch ein Wunder, muss jeder, der im Geschäftsverkehr den Namen MP3 behutzt, demnächst mit Abmahnungen rechnen. Den EU-Kommissaren war scheinbar nicht aufgefallen, dass es sich hierbei um einen äußerst populären Begriff handelt, den sie laut ihres eigenen EU-Rechts aufgrund eben dieser Popularität hätten gar nicht genehmigen dürfen – armes Europa! **Christian Sauerteig**

# Star Wars Online

**Online-Simulation** Reinrassiges Onlinespiel der beliebten Sternensaga angekündigt



Für Millionen von Star Wars-Fans dürfte im Jahr 2001 ein lang gehegter Traum in Erfüllung gehen. Vor wenigen Tagen gab Lucas Arts bekannt, das Entwicklerstudio Verant Interactive (Everquest) mit der Pro-

grammierung eines exklusiven Star-Wars-Onlinespiels beauftragt zu haben. Das noch namenlose Spiel soll „größer und umfangreicher als Everquest werden“ und ausschließlich über die Server von Sonys On-

line-Station (<http://www.station.sony.com>) gespielt werden können. Geplanter Erscheinungstermin ist im Frühjahr 2001 – wir halten Sie auf dem Laufenden.

Info: [www.lucas-arts.com](http://www.lucas-arts.com)

## Neocron

**Online-Adventure** The Sims im 27. Jahrhundert?

Die Softwarefirma Reaktor arbeitet momentan eifrig an der Fertigstellung eines äußerst viel versprechenden Online-Adventures namens *Neocron*, das Ende des Jahres erscheinen soll. Schauplatz des Spiels ist eine futuristische Metropole im 27. Jahrhundert, in die Spieler einziehen können, um ein mehr oder weniger normales Leben zu führen. In der 3D-

Welt werden sich zehntausende von Teilnehmern mit diversen Problemen auseinander setzen müssen, die das Leben des 27. Jahrhunderts so mit sich bringt – kriegerische Auseinandersetzungen inklusive.

Info:

[www.reaktor.com/neocron/](http://www.reaktor.com/neocron/)



Leben und sterben lassen im 27. Jahrhundert. Bei *Neocron* beziehen Sie ein Apartment in einer futuristischen Metropole.

## Join the Website

**datango.de**

Mit Datango können Sie im wahrsten Sinne des Wortes noch mehr aus dem Netz herausholen. Das Einzige was Sie dazu benötigen, ist der Datango-Player, den Sie auf unserer Cover-CD finden.

Nach der Installation können Sie zahlreiche, nach Themen geordnete „Webrides“ mitmachen. Webrides sind interaktive Touren durch das WWW, die von einem Web-

jockey präsentiert werden und Ihnen interessante Seiten zu einem bestimmten Thema vorstellen. Wir empfehlen Ihnen diesen Monat folgende Webrides (zu finden unter [www.datango.de](http://www.datango.de)):

- Musik: Napster im Stress: Prozess und Betaversion
- Lifestyle & Erotik: Girl Power: Internet weiß, was Frauen wünschen
- Gaming: Have a break, have a Moorhuhn



In zwölf verschiedenen Rubriken warten Hunderte von Webrides auf Sie. Für PC-Spieler besonders interessant: Der Gaming-Bereich.

Außerdem

/// Origins PR-Director **Swafford** gab bekannt, dass die Arbeiten am Onlinespiel-Projekt **Wing Commander Online** ab sofort eingestellt sind. /// Online-Provider **AOL** bietet ab sofort eine **Flatrate** (=unbegrenzter Internetzugang zum Festpreis) für **99,- DM** an. /// Bei **www.heat.net** gibt es ab sofort ein spaßiges **20-Beat-em-Up** namens **Net Fighter** zum kostenlosen Spielen und Downloaden. /// **Ubi-Soft** übernimmt in Deutschland den Vertrieb des Everquest Add-Ons **Ruins of Kunark**.



# Das lassen wir nicht auf uns sitzen.

## DIE BESTEN INTERNET-PROVIDER IM FOCUS-

Anteil an der Gesamt-  
wertung in Prozent

	Preis	Schnelligkeit 60%	Service 30%	Gesamtwertung 10%	Montagsgebühr in Mark	Freistunden	Hauptzeit P/Min. (9-18 Uhr)	Nebenzeit P/Min. (18-9 Uhr)	Wochenende P/Minute	Telefongebühr inklusive
<b>Addcom</b>	4,65	2,82	0,50	<b>7,97</b>	0	0	4,5	4,5	4,5	ja
...	4,50	2,51	0,35	<b>7,36</b>	0	0	5,9	3,9	3,9	ja
...	4,65	1,86	0,35	<b>6,96</b>	0	0	4,89	4,89	4,89	ja
...	4,65	1,59	0,58	<b>6,82</b>	7,5	3	6,66	6,66	6,66	ja
...	3,90	2,43	0,35	<b>6,68</b>	0	0	5,9	3,9/2,9/5,9	3,9 bis 2,9	ja
...	4,95	1,20	0,35	<b>6,50</b>	0	0	3,4	3,4	3,4	ja
...	3,10	2,51	0,60	<b>6,41</b>	9,9					

**FOCUS**

Jetzt noch besser: 2,9 Pf/Min. inkl. Telefongebühren.  
Täglich ab 18 Uhr und das ganze Wochenende.

Der faire Internet Provider. Sonst 4,9 Pf/Min.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

**+AddCom**  
einfach online

Jetzt wechseln: [www.addcom.de](http://www.addcom.de)

oder unter 0180/5 23 59 90 (24 Pf/Min.)



Ich mein' ja nur



**Hölle, Hölle, Hölle**  
Höllisch günstig  
ist der neue Aldi-  
PC mit Intel

„Pentagramm III“ und 666 MHz ... denn wenn es nach dem Wald- und Wiesenprediger Jim Peasboro gehen würde, dienten die meisten Rechenknechte dem Beelzebub! Davon ist der Prediger aus Savannah/Georgia jedenfalls überzeugt. Nach seiner Ansicht liegt der Keim des Bösen auf Ihrer heimischen Festplatte. Um ehemals brave Familienväter davon abzuhalten, Pornoseiten zu besuchen und Bildchen herunterzuladen, hilft laut Peasboro nur der Gang zum Pfarrer mit anschließendem Exorzismus der Festplatte. Wir von der PC Action empfehlen hingegen den heiligen Norton und dessen Helfershelfer. Amen!

Dirk Gooding

## Blair Witch Project

**DVD** Das Grauen kehrt zurück

Kinowelt bringt Ihnen den Kultshocker „Blair Witch Projekt“ auf DVD ins traute Heim. Unveröffentlichtes Filmmaterial und speziell angepasste Webseiten auf der DVD runden das Angebot ab.

Info: <http://www.kinowelt.de/main.html>



**BLAIR-WITCH-PROJEKT-DVD:**  
Film plus speziell angepasste Webinhalte.

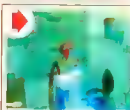
Die andere Hitparade



**Ausgeschaltet?** Dark Project 2 gegen Soldier of Fortune? Hirn gegen Muckis? PCA-Redakteure müssen sich Jeden Tag aufs Neue diesen Fragen stellen. Doch Szenekenner wissen: Nur PCA - The Game bietet Antworten auf alle Fragen.



**Ausgebremst?** Need for Speed Porsche gegen F1 2000? Insider und Fachleute rätseln, was das miteinander zu tun haben könnte. Die Diskussion, welches Rennspiel das beste am Markt ist, hat sich seit PCA - The Game eh erledigt.



**Ausgetrieben?** Den Devil Inside aufzuspüren, sollte angesichts fader „Exorzist“-Räuberleien in Cryos Spiel relativ leicht sein. Erfahrungs gemäß geht es leichter, wenn Sie sich eine ordentliche Runde PCA - The Game gönnen.



**Ausgeflogen** Bob 1st unterwegs im Namen des Herrn. Dass hier der Laufbursche auf große Weltrettungsaktion geschickt wurde, ist dem alten Chef wohl nicht aufgefallen. Hätte er PCA - The Game gespielt, wäre ihm das nicht passiert.



**Ausgelutscht** Force Commander ist ein PCA - The Game-Clone. Und ein schlechter dazu. Selbst redaktionsinternen Technikignoranten ist aufgefallen, dass die Grafik aus PCA - The Game besser ist. May PCA - The Game be with you!

# CeBIT Home

**Messe** Alles rund um den PC

Vom 30. August bis zum 3. September geht die CeBIT HOME in Leipzig unter dem Motto „The World Online“ in

die dritte Runde. Aussteller aus den Bereichen Internet/E-Commerce/Online-Dienste, Telekommunikation, Digital

Entertainment, PC Multimedia und Software werden erwartet. Auch das Finale der „Offiziellen deutschen Age of Kings-Meisterschaft“ soll auf der CeBIT HOME ausgetragen werden.

Info: <http://www.messe.de/ch00>



CeBIT HOME ist der kleine Bruder der CeBIT-Messe in Hannover.

## Gewinnspiel: Soldier of Fortune

**Zehn SoF-Versionen zu verlosen**

Machen Sie mit beim Soldier of Fortune-Gewinnspiel. Wir verlosen zehn Mal die deutsche Version von Raven Softwares Söldner-Spektakel. Rufen Sie einfach unter der Nummer **0190/595858** an und beantworten Sie folgende Frage: Wie heißt der Held des actiongeladenen Ego-Shooters Soldier of Fortune? Bei mehreren richtigen Lösungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Info: <http://www.soldier-of-fortune.com>

\*Diesel Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80 pro Anruf



Rufen Sie an und gewinnen Sie eine von zehn Vollversionen.



Ich mein' ja nur



**Die Nase vorn**  
In einem meiner Lieblingsforen im Internet wurde eifrig darüber diskutiert: Welches Spiel riecht am besten? Ja, Sie lesen richtig: Einige Spielekäufer schnüffeln regelmäßig an ihren frisch erworbenen Verpackungen und Anleitungen. Was für den einen nur profaner Lösungsmittel-Gestank ist, erweist sich für andere als wahrer Quell der Lust. Geruchsfavorit sind Module der exotischen Edelkonsole Neo Geo. Trotz Schnupperpreisen haben PC-Spieler bei Pappschachteln und Altpapieranleitungen oft eher unspektakuläre Geruchsergebnisse. Wir überlegen momentan, alle bereits erschienenen Spiele einem Nachtest samt Duftnote zu unterziehen. Doch egal was kommt, die Schnüffelerferenz bleibt das Herrenklo am Hauptbahnhof.  
**Joachim Hesse**

## Microsofts Niederlage

Der Software-Konzern verliert wichtigen Rechtsstreit

Seit dem 3. April ist es amtlich: Microsoft hat gegen das amerikanische Wettbewerbsrecht verstoßen. Laut richterlicher Entscheidung hat der Konzern sein Windows-Monopol missbraucht und versucht, mit der Kombination aus Browser und Betriebssystem die Konkurrenz aus dem Feld zu drängen. Das Strafmaß soll in den nächsten Monaten festgelegt werden, ein Berufungsverfahren ist jedoch wahrscheinlich. An der

Börse musste Microsoft bereits derbe Kursverluste hinnehmen. Zudem läuft auch im Rahmen der Europäischen Union eine Voruntersuchung wegen des möglichen Missbrauchs der marktbeherrschenden Stellung.

Außerdem

/// Der Aprilscherz der Software-schmiede **neo** (Der Verkehrsgigant) ging in die Hose: Der E-Mail-Server des Unternehmens wurde durch eintrudelnde Anfragen und Proteste kurzfristig lahm gelegt. Die Österreicher hatten aus Spaß ein Spiel namens **Online Macht!** Schiessen auf ihrer Webseite angekündigt. /// **TopWare** zieht gegen Branchenriesen **Electronic Arts** den Kürzern: Die Firma hatte behauptet, **EA** habe sich vertrauliche Informationen über die Spielesammlung **Gold Games 3** erschlichen, um eine eigene Kollektion auf den Markt zu bringen. /// Wenn alles klappt, geht der Karlsruher Publisher **CDV** (Sudden Strike) Mitte April an die Börse. /// Soundkartenhersteller **Aureal** hat in den USA Konkurs angemeldet. ///



**Bill Gates:** Wegen illegaler Geschäftspraktiken steht sein Unternehmen am Pranger.

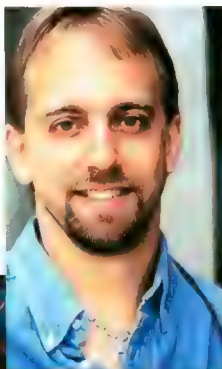
## Lord British verlässt Origin

Ultima-Erfinder dreht seinem Baby den Rücken

Überraschung! Kultdesigner Richard Garriott verlässt seine Firma Origin, um sich einem neuen Projekten namens **X** widmen zu können. Das Spiel soll ähnlich wie **Black & White** auf einem Gut-Böse-Spielprinzip basieren. Vor rund 15 Jahren hatte Garriott, der sich in seiner **Ultima**-Reihe

„Lord British“ nennt, Origin mitbegründet. **Ultima Online** soll jedoch auch ohne ihn weitergeführt werden. Interessanterweise scheint aber **Privateer Online** auf Eis gelegt worden zu sein.

Überraschung:  
Richard Garriott sucht einen Neuanfang abseits von Origin.

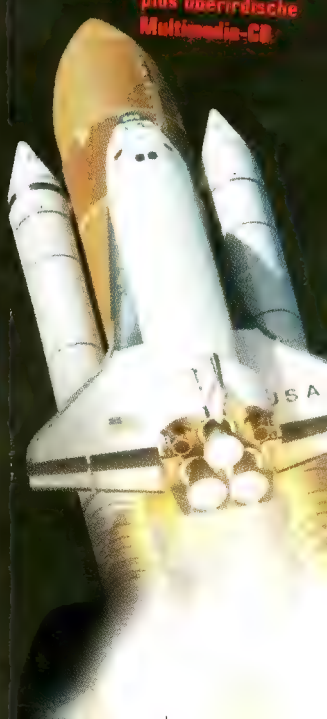


Ein Kampf in **Ultima**: Die Rollenspiel-Serie ist das Markenzeichen Garriotts.



## Play Zone: Volle Schubkraft im PlayStation- Universum

Galaktisches Heft  
plus überirdische  
Multimedia-CD





© 2001 Electronic Arts Inc. The Warcraft Series and the Warcraft Characters are registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and other countries. All rights reserved. Warcraft Studios is an imprint of Electronic Arts Inc. Games.



Lösungsbuch von PRIMA GAMES

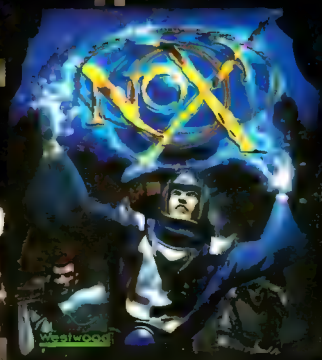




SEI FIES

SEI FIES

SPIEL



Westwood  
www.westwood.com



# Wie keine



Im Bett mit Angelina:  
Die amerikanische  
Oscar-Preisträgerin wird  
die Hauptrolle im kom-  
menden Tomb-Raider-  
Film übernehmen.



So, so. Frauen in Computerspielen lassen Sie also kalt. Doch was ist mit diesem hübschen Weibsbild da links? Die Dame heißt Angelina Jolie und spielt demnächst Lara Croft. Na, doch neugierig geworden? Wir verraten alles über die Darstellerin, den Kinofilm und die Zukunft der Tomb-Raider-Reihe.

Wenn Sie an Kinofilme zu Computerspielen denken, weckt das vermutlich keine Hochgefühle. *Street Fighter*, *Mortal Kombat 1* und *2* und *Double Dragon* „glänzen“ mit inhaltslosem Gekloppe, *Super Mario Brothers* mit übergewichtigen Klempnern, und die Skripte zu *Doom*, *Resident Evil* oder *Duke Nukem* wanderten noch vor Drehbeginn in die Altpapier-tonne. Der *Wing Commander*-Halbhangweiler von Chris Roberts zählt in dieser Reihe cineastischer Flops sogar noch zu den besten Machwerken. Es besteht – vorsichtig formuliert – noch Spielraum, um einen neuen Streifen im Vordergrund zu platzieren. Das dachte auch Hollywood-Riese Paramount Pictures, der von Core-Design-Chef und Lara-Croft-Erfinder Jeremy Smith die Filmlizenz zur Action-Adventure-Reihe *Tomb Raider* erworben hat. Smith hatte zwischenzeitlich bereits diverse Drehbücher für den Actionfilm abgelehnt, doch jetzt scheint das Vorhaben endgültig Gestalt anzunehmen.

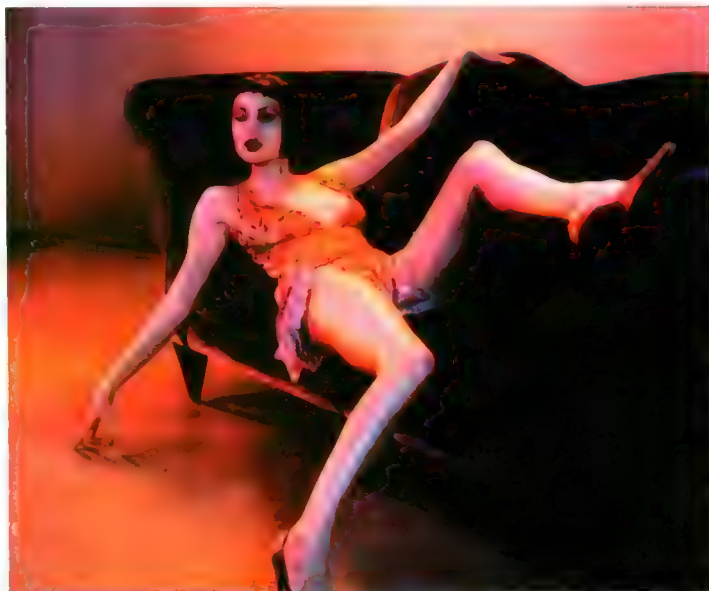
## In den Startlöchern

Am 5. Juni beginnen die Dreharbeiten. Archäologin Croft wird wahrscheinlich wieder überall auf der Welt nach versteckten Artefakten suchen müssen. Die meisten Orte werden in den englischen Pinewood Studios nachgestellt, wo auch einige James-Bond-Filme auf Zelluloid gebaut wurden. Geplant sind zusätzlich verschiedene Außenaufnahmen an realen Schauplätzen: Das Drehbuch von Patrick Massett und John Zinman sieht dabei unter anderem angeblich das knapp 450 Meter hoch über London schwebende „London Eye“ vor, eine bewegliche Aussichtsplattform mit 32 verglasten Passagierkapseln. Als Produzenten stehen Laurence Gordon (*Stirb langsam*, *Vertrauter Feind*), Lloyd Levin (*Predator 2*, *Event Horizon*) und Colin Wilson fest. Co-Produzent wird Eidos-Gesamtschef Charles Cornwall, die Regie übernimmt Simon West (*Con Air*, *Die Tochter des Generals*). Gerüchten zufolge werden auch Gespräche mit Wrest-

ling-Legende Hulk Hogan geführt, der einen der Bösewichte mimen soll. Auf der Leinwand wäre der 46-jährige Muskelmann dank Gastspielen in *Der Hammer*, *Der Ritter aus dem All* oder *Rocky 3* jedenfalls kein Neuling mehr. Ob auch ein gewisser Dr. Jones und seine Peitsche einen Gastauftritt haben werden, wollte niemand bestätigen oder dementieren. So weit, so gut. Doch stehen oder fallen wird der Streifen sicherlich durch die Person, die Lara Croft ihren Körper leihen wird.

## Und die Gewinnerin ist ...

Das mittlerweile fast zweijährige Tauziehen um die Hauptdarstellerin scheint ein Ende gefunden zu haben. Nachdem bereits Schauspielgrößen wie Sandra Bullock oder Jennifer Lopez im Gespräch waren, fiel die Wahl jetzt auf Angelina Jolie, die im März für ihre Rolle im Film *Durchgeknallt* einen Oscar für die beste weibliche Nebenrolle verliehen bekam und schon drei Golden Globes in der Vitrine stehen hat. Angelina Jolie, die



Hauptsache leger: Auf den Schlampenlook stehen nicht nur Männer, wie Angelina freizügig gesteht.





neue Lara Croft. Bisher profitierten üppige Models in Minishorts und hautengem, grünen Ober-  
teilkleid von ihrem Job als Lara-Dou-  
ble. So durfte Ex-Lara-Model  
Rhona Mitra an der Seite von  
Dauer-Highlander Christopher  
Lambert im Film *Beowulf* mit-  
spielen und eine Musik-CD auf-  
nehmen, Ex-Lara-Model Nell  
McAndrew lies sich immerhin  
hüllenlos im Magazin *Playboy*  
ablichten. Bei Angelina Jolie ist  
alles anders. Bei ihr kann sich  
auch Lara Croft einmal zurück-  
lehnen und sich im Licht der  
Doppelgängerin sonnen. Gebo-  
ren wurde Angelina am 4. Juni

1975 in Los Angeles. Ihr Vater  
ist der berühmte Schauspieler,  
Oscar- und Golden-Globe-Gewin-  
ner Jon Voight (*Heimkehr*).  
Trotz ihrer 24 Jahre hat die jun-  
ge Frau bereits Einiges hinter  
sich: eine Ehe mit *Trainspotting*-  
Star Johnny Lee Miller (spielte  
„Sickboy“), Auftritte am Thea-  
ter, mehrere Kinofilme wie *Hak-  
kers* (1995), *Gia* – *Der Preis der*  
*Schönheit* (1998), *Playing by*  
*Hearts* (1998) oder zuletzt in *Der*  
*Knochenjäger* (1999). Als Näch-  
stes ist sie an der Seite von Nico-  
las Cage in *Gone in 60 Seconds*  
und von Antonio Banderas in  
*Dancing in the Dark* zu sehen.

### Angelina und Lara

Außergewöhnlich sind  
auch Ihre privaten Interessen.  
Angelina liebt Beerdigungen  
(!), rohes Fleisch und Tattoos.  
Zu Lara Croft hat sie auch be-  
reits ein Verhältnis aufgebaut:  
„Sie ist alles, denke ich, was  
ich gerne sein würde und ge-  
nau diejenige, mit der ich  
mich gerne mal verabreden  
würde“, gesteht die Schauspie-  
lerin, die sich offen dazu be-  
kennt, auch mal mit Frauen  
ins Bett zu steigen. Dabei  
braucht Angelina sich doch  
nun wirklich nicht vor ihrem  
Spiegelbild im Wäschetrock-

ner zu verstecken, denn die  
Zeiten in denen sie noch  
wegen Zahnsperre, Brille  
und schlaksiger Figur gehän-  
selt wurde, sind lange vorbei.  
Um ihrem virtuellen Vorbild  
nicht nur optisch Paroli bieten  
zu können, wird sich die  
Oscar-Preisträgerin vor Film-  
beginn in England einem spe-  
ziellen Kampftaining unter-  
ziehen. Falls Sie der Dame ge-  
ne persönliche Tipps geben  
oder Komplimente machen  
wollen, schreiben Sie ihr doch  
einfach direkt: Angelina Jolie;  
5757 Wilshire Blvd.; LA, CA  
90036; USA.



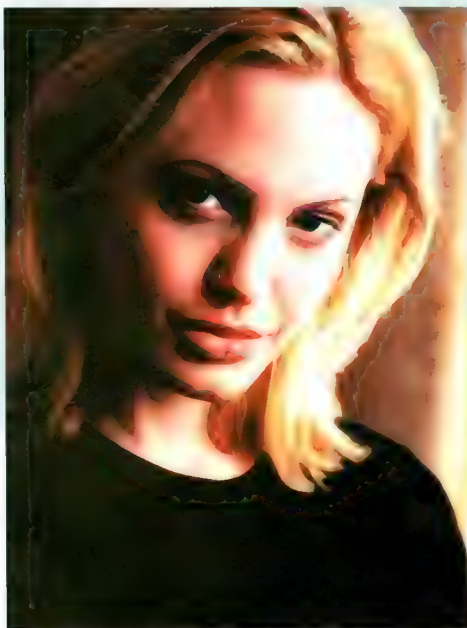


## Tomb Raider, das Spiel

Und was passiert mit der *Tomb Raider*-Reihe am Computer? Eidos-Deutschland-Chef Rolf Duhnke gesteht: „Lara Croft wurde aus verschiedenen Gründen überhitzt. Es ist diskussionsbedürftig, ob man zum Ausbau einer Marke wie Lara Croft wirklich jedes Jahr einen neuen Titel auf den Markt bringen muss.“ Neue Töne, die Eidos hier anschlägt, gerade auch im Angesicht der *Tomb Raider*-Jacken, -Rucksäcke, -Hemden, -Geldbeutel, -Sonnenbrillen, -Statuen, Auftritten in Musikvideos und Werbespots sowie der aktuellen

Budget-Neuheiten *Tomb Raider 3 – Director's Cut* und *Tomb Raider – The Trilogy*. Erwartet uns in diesem Jahr etwa kein *Tomb Raider 4 – Director's Cut* oder *Tomb Raider 5* zu Weihnachten? Möglicherweise ist der Markt mittlerweile tatsächlich gesättigt. Teil 4 hat sich laut Dunke für PC und Playstation zusammen zwischen 400.000 und 500.000 Mal verkauft. Eine stolze Zahl, trotzdem nur etwa 65% des Rekord-Umsatzes von *Tomb Raider 3*. Neue Ideen müssen her. Wir werden erleben, was die Zukunft noch alles für uns bereithält. Ähnlich wie bei Capcoms *Street Fighter* ist ein Spiel zum Film durchaus denkbar. Äußern wollte sich Eidos hierzu jedoch noch nicht: „Es gibt noch nichts Spruchreifes“, betont Marcus Behrens, Product Development Manager bei Eidos. Doch Eidos hat auch noch Zeit, sich zu entscheiden: Erst im Herbst 2001 soll *Tomb Raider* in den Kinos anlaufen.

Joachim Hesse



Die inneren Werte zählen: Haarfarbe ist für die Schauspielerin nicht so wichtig. Für *Tomb Raider* trägt sie jedoch nicht blond.

Auch ein Rücken kann entzücken: Wie man sieht, liebt Angelina Tätowierungen. Alle Stellen wollte sie uns jedoch auch auf Nachfrage nicht verraten.

Ich bin es, Lara Croft!







TEU



# CLUB DER FELINNEN

Was haben Yetis und computerspielende Frauen gemeinsam? Beide Spezies soll es geben. Beide sollen vereinzelt schon gesehen worden sein. Doch über ihre Lebensgewohnheiten ist wenig bekannt. PC Action schafft zumindest in einem Punkt Abhilfe: Wir haben für Sie drei Vollblut-Spielerinnen ausfindig gemacht. Das Ergebnis war ein explosives Gespräch ...

**PC**  Welche anderen Hobbys habt ihr?

**Tanja:** PlayStation spielen, meine Katzen, Internet. Bücher lesen, aktiv Rollenspiele spielen. Was mach' ich denn sonst noch gern? (*überlegt kurz*). Lebensmittel einkaufen gehen ...

**Sandra:** (*trocken*) Geiles Hobby. (*lacht*)

**Tanja:** Ja, das ist ein Hobby. Ernsthaft. (*lacht*) Das mach' ich, wenn ich böse bin. Dann geh' ich Lebensmittel einkaufen. Ich stell' mir vor, was ich alles essen könnte und kauf' mir das.

**Sandra:** Sandra geht auf Friedhöfe (*nickt bestätigend und grinst*) und macht da Fotos. Grabsteine fotografieren finde ich gut. Dann stelle ich mir vor (*mit tiefgestellter Stimme, scherzhaft*) „Das ist das Grab meines Opfers“. Und ich schreibe Gedichte dazu. Außerdem ist mein Kater mein Hobby, ich lese gern und chatte.

**Katrin:** Ich glaub', ich kann da nicht so mithalten mit den Grabsteinen und dem Einkaufen. (*kollektives Gelächter*) Meine Hobbys beziehen sich auf das Internet allgemein und den PC ... und sonst – schrecklich langweilig – lesen. Und Sport. Außerdem spiele ich ganz gern stinknormale Brettspiele.

**PC ACTION** Wie häufig oder wie lange spielt ihr am PC?

**Tanja:** Sechs Stunden am Tag auf jeden Fall. Online und offline. Am Wochenende, wenn mich die PlayStation packt, auch mal von samstagsmorgens bis samstagnachts. Dann guck' ich ein bisschen fern, schlafe und spiele am Sonntag weiter. Bei *Final Fantasy* war das so. Drei Wochen spielen, zwischendrin ein bisschen schlafen. Da hatte ich Urlaub. War schön. Ich hatte auch Tage, da habe ich zwölf Stunden *Unreal Tournament* gespielt und nur trainiert, damit Clans auf mich aufmerksam werden.

**Sandra:** Bei mir ist das ähnlich. Sechs Stunden kommen hin. Zwei Mal die Woche auch acht oder neun Stunden. Bis morgens, manchmal bis ich nicht mehr kann, Kopfschmerzen habe und mir die Schultern wehtun.

**Katrin:** Bei mir läuft das phasenweise. Am Anfang war es superextrem mit *EverQuest*. Ich habe jede Minute genutzt, auch bis zum Umfallen. Das hat sich etwas relativiert. Ich kann sehr gut einen Abend nicht spielen – man redet hier echt wie bei einer Suchtgruppe, total bescheuert (*lacht, fasst sich an die Stirn*) – mal nicht zu spielen, macht mir im Moment wenig aus. Aber wenn das Expansion-Pak rauskommt, ändert sich das vielleicht ...

**Tanja:** (*schüttelt den Kopf*) Ich könnte nicht auf Spielen verzichten. Das geht bei mir nicht. Ich spiele, seit ich klein bin. Ich kenne es nicht an-

Drei Engel für Charly? Tanja, Sandra und Katrin (von links) sprachen mit PC Action über ihr Hobby Computerspiele, über ihre Erfahrungen im Netz und über Männer, die nicht verlieren können.





ders. Ich spiele nur. Ich spiele am Wochenende, ich spiele jeden Tag, ich brauch' das.

**Katrin:** Das würde ich als bedingstend empfinden, wenn mir das so gehen würde

**Sandra:** Also ich finde es jetzt schon bedingstend, obwohl ich momentan eher wenig spiele. Wenn ich zwei Tage nicht gespielt habe oder im Chat war, drehe ich echt ab. Ist schon heftig.

**Tanja:** Ich find's nicht gefährlich. In dem Moment, wo man Internet hatte, gab es genug Leute, die jeden Tag gechattet haben. Bevor ich blöd mit irgendwelchen Leuten rumlaßer', die ich sowieso nicht kenne und gar nicht kennen lernen möchte, spiele ich lieber und verbessere meine Fähigkeiten.



**Katrin:** Ich meinte auch nicht gefährlich, sondern bedingstend. Wenn man mit anderen Leute redet, die nichts mit Computerspielen zu tun haben – für die ist das absolut anormal. Beangstend ist, wenn man vom wirklichen Leben Abstand nimmt, dass man sich so extrem damit identifiziert und andere Sachen vernachlässigt oder vergisst.

**Tanja:** Vergessen würde ich nicht sagen. Es ist ein Hobby. Manche Leute mögen Angeln. Die sind total bekloppt, was das Angeln angeht und andere Leute können sich DAMIT nicht identifizieren.

**Katrin:** Ich seh' das ja genau so. Andere Leute hocken sechs Stunden am Abend vorm Fernseher. Es ist meiner Meinung nach viel besser, interaktiv etwas zu machen.

**„Wenn ich zwei Tage nicht gespielt habe oder im Chat war, drehe ich echt ab. Ist schon heftig.“**

**Katrin:** Ich sehe bei Everquest, dass viele Leute das Spiel zu ernst nehmen. Manche loggen sich bei Kleinigkeiten aus, über die ich nur lachen kann, und lassen sich wochenlang nicht mehr blicken, weil sie stinksauer sind.

**PC** Liegt das an den Menschen selbst oder können Spiele dazu führen, so zu werden?

**Tanja:** Ich finde, das liegt an der einzelnen Person. Menschen, die im realen Leben nicht so den Kontakt zu anderen finden, also wirklich der Loser sind, kommen in diesen Spielen an die Macht (zustimmendes Nicken von Sandra und Katrin). Ich hab' Menschen kennen gelernt, die sind im realen Leben ... mit denen würd' ich nicht mal sprechen, weil die einfach nur blöd sind. Durch das Spiel und wie sie sich darin verhalten, sind sie so toll, dass sie sich verwirklichen können. Was Indizierung betrifft:

## STECKBRIEF SANDRA BÖRNKE

Alter, Familienstand: 22, ledig

Berufswunsch: Informatikaufruf

Nickname: Trinit\_y

E-Mail-Adressen:

trinit\_y@syncit.de

Homepage: <http://the-force.gametown.de>

Lieblingsgenre: Ego-Shooter

Lieblingsspiele: Unreal Tournament, Age of Empires 2, Moorhuhn, Drakan  
Seit wann spielst du? Seit 1995

» Wenn ich spiele, tauche ich in eine andere Welt ab. Das ist wie bei einem guten Buch, bloß besser. Außerdem finde ich es faszinierend, mit anderen Spielern aus ganz Deutschland im Netz zu zocken oder mit meinen Freunden im Team zu spielen. Dazu kommt bei Unreal Tournament dieser „Kick“, denn immerhin geht es um „dein Leben“ ... «









## STECKBRIEF TANJA BUNKE

Alter, Familienstand: 23, ledig  
Beruf(swunsch): keine Aussage  
Nickname: Mephistopheles; BeasT; Creatures[Myst]  
E-Mail-Adresse: [creaturesmyst@hotmail.com](mailto:creaturesmyst@hotmail.com)  
Homepage: <http://www.toeffi.de>  
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rollenspiel, Action-Adventure  
Lieblingsspiele: Unreal Tournament, Nox, indizierter Titel, Final Fantasy 7 und 8, Wet – The Sexy Empire :-)  
Seit wann spielst du? Seit meinem 7. oder 8. Lebensjahr

» Faszinierend ist, dass man aus der realen Welt flüchten und sich in seine Charaktere hineinversetzen kann. Zudem ergibt sich bei Multiplayerspielen die Gelegenheit, andere Spieler kennen zu lernen und Bekanntschaften zu schließen. Und PC-Spiele faszinieren mich, weil ich mich dabei einfach nur entspannen kann. «



Halte ich für Blödsinn – zu sagen, Spiele seien gewaltverherrlichend oder können Leute unter 18 Jahren beeinflussen. Dass Spiele aggressiv machen können, kann ich allerdings bestätigen. Manchmal kann es passieren, dass ich mein Gamepad gegen die Wand klatsche ...

**Katrin:** ... andererseits dienen Spiele dem Aggressionsabbau. Das ist so eine Wechselwirkung ...

**Tanja:** Richtig. Wenn ich sauer bin, zum Beispiel mit meiner Mutter Streit habe, gehe ich auf einen Server, um ein paar Newbies zu fragen.

**Katrin:** Ich sehe das bei meinem Freund René. Wenn der schlecht drauf ist, spielt er zwei, drei Stunden, dann geht's ihm wieder gut. Vielleicht hängt das von der Stimmung ab und von der Persönlichkeit.

**PC ACTION** Wie seid ihr zum Spielen gekommen?

**Tanja:** Ich habe angefangen, auf Konsolen zu spielen. Mein Vater hat dafür gesorgt, dass ich diese Erfahrungen sammelte. Dann hatte ich einen Amiga, ging weiter durch alle Konsolen bis zum PC. Ich hab' nie mit Puppen gespielt, immer nur am Computer.

**Sandra:** Ich hatte früher ein Atari. Das habe ich mit Leidenschaft gespielt. Irgendwann war's halt langweilig und wir haben es verschertelt (*lacht*). Später, mit 18, hatte ich einen Freund, der einen Computer besaß. Da war's um mich geschehen.

*Die PC-Action-Redakteure sind etwas verwirrt. Warum war's um sie geschehen? Wegen des Computers oder wegen des Freunds? Sie haken noch mal nach ...*

**Sandra:** Ja, wegen des Computers (*plötzliches Loslachen*). Nein, nein, nein, nein-nein-nein, um Gottes Willen ...

**Katrin:** Wegen des Computers ... (*lacht*)

**Tanja:** Der hatte 'nen Athlon mit GeForce ... (*lacht*)

**Sandra** *lacht laut und „gesteht“:* Ich hab' dich nur geliebt wegen deines Computers! Nein, Quatsch. Er hatte eben einen Computer und ein paar Spiele und das hat mich fasziniert. Ich könnte jetzt noch mehr sagen, aber das wäre zu peinlich ...

*Plötzlich scheint das Interview etwas aus dem Ruder zu laufen. Tanja redet zwar noch mit den Redakteuren. Sandra und Katrin führen aber ein (offenbar lustiges) Privatgespräch. Das verwirrt letztendlich auch Tanja, die vergisst, was sie sagen wollte. Schade eigentlich. Wir führen unser Gespräch mit Katrin weiter, nachdem sich die Situation beruhigt hat.*

**PC ACTION** Wie bist du zum Spielen gekommen?

**Katrin:** Eigentlich völlig bescheuert. Das war vor einem Jahr. Ich bekam Everquest von einem Arbeitskollegen meines Freundes, hatte keine Ahnung, was das ist. Ich hab' schon vorher gespielt, aber keine Online-Spiele. Ich hab' einfach mal installiert, reingeschaut und das war's dann. Begonnen hat alles ähnlich wie bei Tanja und Sandra.

*Zwischenzeitlich kommuniziert Tanja mit unserem Fotografen, der ständig um die drei Damen heruntänzelt. Sie beschwert sich scherzeshalber, dass er abdruckte, als sie einen unpassenden Gesichtsausdruck an den Tag legte. „War ohnehin unscharf“, antwortet dieser. „Was? Was bin ich? Unscharf?“, kommt die Retourkutsche von Tanja. „Ich geb' dir gleich unscharf.“ (kollektives Gelächter). „Ich*

*„Und wenn ich [Männer] 15:1 vom Platz jage, „Hilfe! Mich hat ein Mädchen geschlagen!““*





»Gegen Leute zu **verlieren**,  
die ich **nicht leiden** kann,  
ist **tödlich**.  
Ich geh' erst mal auf einen Server und

*ganz mies  
irgendwelche Newbies ab.*«

meinte doch auf dem Film, rein technisch gesprochen“, versucht sich der Fotograf (vergeblich) rauszureden.

**PC** Was sagen eure Freunde dazu, dass ihr Computer spielt?

**Tanja** (trocken): Der musste gehen. Der ist gegangen worden.

**Sandra**: lacht.

**Katrin**: lacht.

**Sandra**: Nachdem ich von meinem Ex-Freund getrennt war – der, der den PC hatte, in den ich mich sozusagen verschossen habe (lacht) – bin ich mit Jannis zusammengekommen, der beim [mTw]-Clan ist. So kam ich zu UT. Aber das wollte ich eigentlich nicht erzählen. Er findet das total super, ist begeistert. Seine vorherigen Freundinnen konnten mit Computerspielen nicht so viel anfangen.

**Katrin**: Ich glaube, dass es allgemein sehr schwer zu vereinbaren ist, wenn nur einer so intensiv spielt. Vor allem, weil es nicht ist wie bei jedem anderen Hobby, bei dem du nebenbei ein bisschen rumbastelst oder Fensterbildchen schneidest und dann dich mit deinem Freund unterhältst. Du bist irgend wie ... „weg“. Obwohl du da bist.

**Tanja**: Gehen wir mal davon aus, du spielst ein bestimmtes Spiel sehr intensiv. Sich einen Freund zu holen, der das nicht spielt ... kannst nichts mit anfangen. Wenn du sagst, „tut mir Leid, Schatzi, jetzt nicht, ich will spielen“, fragt er doch, ob ich sie noch alle hätte. Jemand aus der UT-Szene? Nö, da habe ich lieber keinen Freund.

**Sandra**: Man muss Kompromisse eingehen ...

**Tanja**: Nö. Nicht wirklich. Guck' dir die Bekloppten doch an.

**Sandra**: Ich meine nicht unbedingt aus der UT-Szene. Man muss Kompromisse eingehen. Das ist mein Hobby und das müsste mein Freund verstehen. Andersrum würde ich auch weniger





# Geburtsurkunde

Name: Melvin  
 Vater: Godon (aus dem Volk der Steamer)  
 Mutter: Firna (aus dem Volk der Dreamer)  
 Geburtsort: Dreamertown  
 Geburtsdatum: 1. 65. 823  
 Augenfarbe: blau-grün  
 Haarfarbe: Schwarz

Besondere Kennzeichen:

Einziges Dreamer-Steamer-Mischling  
hier geduldet, 24 große Fähigkeiten  
Steamer-Einfluss hin, magische Fähigkeiten  
scheinbar unterentwickelt!

**Dreamertown**  
 Hoher Rat

Im Vertrieb von:



www.de.infogrames.com

» Ich würde behaupten,  
 dass Frauen besser verlieren  
 können als Männer. «

## STECKBRIEF KATRIN HÄNSGEN

Alter, Familienstand: 25,  
 ledig

Beruf: Produkt-  
 managerin

Nickname: Lavinia

E-Mail-Adresse: la:

dylav@hotmail.com

Homepage:

Lieblingsgenre: Rollen-  
 spiele, Adventures,  
 Jump & Run

Lieblingsspiele:

Everquest, Age of Em-

pires, Rayman

Seit wann spielst du? Seit 1995

» Spiele sind interaktiver als Fernsehen, be-  
 sonders Online-Spiele. Sehr faszinierend ist  
 auch, dass man alles um sich herum vergisst  
 (oder ist das eher beängstigend? Hehe). Ich den-  
 ke, Online-Spiele faszinieren noch stärker durch  
 die Community – seit ich Everquest spiele, haben  
 „normale“ Spiele jeden Reiz verloren «



spielen, weil mir das nicht so wichtig ist,  
 dass ich keine Beziehung führen möchte.  
 Katrin (zu Tanja): Du musst das auch mal  
 aus der anderen Sicht sehen. Ich hatte Im-  
 mer Verständnis, dass meinem Freund René  
 das Spielen so viel Spaß macht, ich habe  
 mich total dafür begeistert und ihm zuge-  
 hört, wenn er mir was darüber erzählt hat.  
 Ich fand das gut. Aber irgendwo bleibt da  
 eine ganze Menge auf der Strecke und das  
 muss man auch erkennen. Ich verstehe  
 beide Seiten. Ich kenne Everquest-Spieler,  
 die totalen Beziehungsstress haben, so  
 bescheuert das klingen mag.

Sandra: Meistens ist es andersrum, weil die  
 meisten Frauen überhaupt kein Verständnis  
 haben. Ich denke einfach, dass wir wirklich  
 Ausnahmen sind.

**PC-KITZ** Wie reagieren männliche  
 Spieler allgemein und wie, wenn sie ver-  
 loren haben?

Tanja: Nicht gut. Zunächst sind Männer  
 heiß darauf, bei Unreal Tournament One on  
 One zu spielen. Und wenn ich sie dann  
 15:1 vom Platz jage, dann schreien sie:  
 „Hilfe! Mich hat ein Mädchen geschlagen!“  
 Es kommen so Ausflüchte wie „Ja, ich hab  
 jetzt nicht 100 Prozent gespielt.“ Dann  
 kommt von mir: „Ich auch nicht.“ (lacht)  
 Wenn ein Mann weiß, da ist eine Frau auf  
 dem Server, spielen die wie bekloppt. Die  
 laufen alle hinter einem her und wollen  
 einen abschlagen. Ich find' das gar nicht  
 so gut (grinst verschmiltzt).

Sandra: Ich würde das nicht so krass aus-  
 drücken. Wahrscheinlich auch, weil ich mit  
 Jannis zusammen bin, werde ich nett be-  
 grüßt. Die sind alle stolz auf mich. Auf der  
 anderen Seite habe ich ähnliche Erfahrun-  
 gen gemacht. Wenn ich gewonnen habe,  
 kommt ein „Ja, aber!“ (hebt den Zeigefinger).  
 Häufig heißt es: „Du cheatest ja.“

Katrin: Bei Everquest ist alles ein bisschen  
 anders. Da ist es sehr undurchsichtig, wer  
 Mann und wer Frau ist. Leute fragen auch  
 selten, außer du spielst länger mit ihnen  
 zusammen. Es ist eben ein Rollenspiel. Du  
 verkörperst folgerichtig die Figur, die du  
 spielst. Obwohl René behauptet, man habe  
 Vorteile als Frau, weil man öfter mal einen  
 Gegenstand geschenkt bekommt ...



# TECHNO MAGIE

## DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

# BAED!



www.technomagie.de  
www.sunflowers.de

Kontingiertes Warenzeichen der  
© 2000 by SUNFLOWERS Interactive

© Software (smb)

**PC** Welche Erlebnisse habt ihr beim Spielen gehabt?

**Tanja:** Besonders positiv war, dass ich einen Spitzenspieler aus Amerika kennen gelernt habe. Wir haben geflirt und sind seitdem richtige Freunde. Ein besonders schlechtes Beispiel? Da gab es einen Menschen, der hat mich angegraben und ich habe ihn abblitzen lassen. Dann bekam er mit, dass sich mit jemand anderem etwas angebahnt hat und wischte mir richtig mies eins aus.

**Katrin:** So was passiert echt nur, wenn eine Frau dabei ist. Da tobt die Hölle. Ich denke mir manchmal: Mein Gott,

Jungs, nehmt keine Frau auf, dann habt ihr keinen solchen Trouble. Bleibt cool!

**Sandra:** Besonders positiv war, dass ich dich kennen gelernt habe (*schmachtender Blick zu Tanja, gemeinsames Grinsen*). Ne, fällt mir gerade nichts Außergewöhnliches ein, Negatives sowieso nicht. Positiv ist eigentlich alles.

**Katrin:** Negatives fällt mir auch nichts ein. Positiv: Ich bin im Spiel verheiratet, das ist sehr abgefahren. Ich hab' dem Spieler irgendwann mal geholfen, was ihn so begeisterte, dass er mich nicht mehr in Ruhe gelassen hat (*lächelt*). Positiv ist allgemein, dass ich viele Menschen kennen gelernt habe.

**PC** Warum gibt es so wenige Frauen, die Computer spielen?

**Tanja:** Ich weiß es nicht. Vielleicht wegen der Erziehung? Vielleicht, weil es heißt, die Frau habe sich dafür nicht zu interessieren. Technische Sachen sind halt für den Mann. Ich glaube, es liegt zum größten Teil an der Erziehung.

**Katrin:** Es hat wohl auch viel mit Ängstlichkeit zu tun. Viele Frauen fürchten vielleicht, was kaputt zu machen, fragen sich: „Wie fasst man die Maus an?“. Das könnte sich jetzt langsam ändern, wenn immer mehr Mädels bereits mit dem PC aufgewachsen.







#### Seltene Spezies

Eine nicht ganz ernst gemeinte Videoreportage über das Thema computerspielende Frauen

**Sandra:** Wenn es mehr Männer geben würde, die sich mit ihrer Freundin hinsetzen und erklären, wurde es mehr Frauen geben, die sich mit dem PC auseinander setzen und daran Spaß haben. Ich habe schon mit elf oder so einen kaputten Videorekorder zerlegt und wieder zusammengebaut, bis er wieder heil war.

**PC** Was macht euch bei Spielen an?

**Tanja:** Ich bin eine Frau und es heißt immer, die können das nicht. Jetzt spiele ich dieses Spiel und zeig' den Jungs, was wir drauf haben. Ganz einfach. Es ist eine Genugtuung, besser zu sein als die meisten anderen. Ich versuche, ein blödes Gerücht zu widerlegen.

**Sandra:** Ein bisschen ist das bei mir auch so. Die Rolle des Underdogs spielt an. Aber eigentlich spiele ich UT wegen des Kicks. Du sitzt davor und zitterst. Gehst um die Ecke. Steht er da oder nicht?

**Katrin:** Bei Everquest ist spannend, eine komplett neue Welt kennenzulernen. Das beginnt damit, Essen beschaffen zu müssen,

zu jagen und Kontakte zu knüpfen, um bestimmte Sachen zu erreichen. Das war der erste Reiz: Dass ich eine funktionierende Gesellschaft vor mir habe. Das hat die Offline-Spiele bei mir abgelöst und den Fernseher komplett aus meinem Leben eliminiert. Ich kann mir vorstellen, weniger zu spielen, aber nicht, dass ich all die Leute nicht mehr treffe.

**PC** Wie könntet ihr einer Frau Mut machen, am Computer zu spielen?

Nachdenkliches Schweigen im Raum.

**Katrin:** Vielleicht eine Fraueninitiative gründen? Wie Tupper-Partys ... (lacht)

**Sandra:** Sie sollten Freunde in ihrem Umkreis ansprechen, sich das angucken und eine eigene Meinung darüber bilden. Vielleicht bringt es Spaß. Keine Scheu haben!

**Tanja:** Es gibt viele weibliche Spieler da draußen. Die verstecken sich. (grinst) Einen Aufruf sollte man starten. Frauen verbindet euch und spielt mit uns! In Amerika gibt es bereits eine Frauen-Community. Einfach ausprobieren! Sie probieren doch auch sonst jeden Scheiß.

**PC** Sind Frauen bessere Verlierer als Männer?

**Tanja:** Ich sag's mal so. Ich kann's nicht leiden, zu verlieren. Ich find's schlimm, zu verlieren. Es kommt aber drauf an, gegen wen. Wenn ich jemanden mag, macht es mir nichts aus. Wenn's ein Mensch ist, den ich mag und immer verliere, dann sag ich: „Mit dir spiele ich nicht mehr.“ Dann ist's vorbei. Ich geh' in so ein Spiel und weiß, ich verliere 15:0 und denke nur (flötet grinsend) „Du Arschloch“. Gegen Leute zu verlieren, die ich nicht leiden kann, ist tödlich. Ich geh' erst mal auf einen Server und schlaute ganz mies irgendwelche Newbies ab.

**Sandra (lacht):** Ich kann ganz gut verlieren. Mir geht's ähnlich, wenn ich gegen jemand verliere, den ich nicht besonders mag. Da bin ich vielleicht ein bisschen grantig.

**Tanja:** Es gibt Gegner, die sind weltklasse. Da ist es schon ein Erfolg, nur 15:3 zu verlieren. Da sag' ich mir, dass ich im Prinzip nicht verloren habe.

**Katrin:** Ich würde behaupten, dass Frauen besser verlieren können als Männer. Der sportliche Gedanke ist vielleicht nicht so extrem. Frauen stecken Niederlagen wohl besser weg und fühlen sich nicht derart persönlich angegriffen.

Harald Fränkel

## AUFRUF AN DIE DAMENWELT

„Einen Aufruf sollte man starten. Frauen verbindet euch und spielt mit uns!“ Was Tanja Bunke während des Interviews gesagt hat, brachte uns auf eine Idee. Die PC Action möchte den Gedanken einer Frauen-Community unterstützen! Also Weibliche Zockerinnen, die an einem Erfahrungsaustausch interessiert sind, können sich bei uns unter [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de) melden. Schickt euren eigenen Steckbrief mit Foto! Wenn die Zahl der verspielten Damen tatsächlich so hoch ist, wie unsere Gesprächspartnerinnen mutmaßen, könnte sich das auch auf die weitere Berichterstattung in unserem Magazin auswirken.



# DER TOD FLIEGT MIT. UND ER LIEBT DICH! GUNSHIP!



**MICROPROSE**  
KING OF SIMS

Hasbro Interactive Inc.  
Marketing durch ...

**Gunship! Die wohl beste Kampfhubschrauber-Simulation der Welt.**  
Atemberaubend realistische Landschaften und dazu die volle  
Ladung Action! Fliege die effektivsten Horden der modernen  
Bodenkriegsführung! Apache (US), Tiger (S), Mi-40 (Sov)  
oder Havoc (RUS).  
Aber schnell! Dich gut an! Es wird ziemlich heiß da draußen!





In unzähligen Vorträgen wurde über die Themen Spielphilosophie, Designfragen oder spezielle Programmierprobleme diskutiert.



Überdimensionale Kegelbahnen sorgten für lustige Szenen während der Messetage.

Jedes Jahr im März treffen sich im kalifornischen San Jose die Spieleentwickler, um sich in Workshops, Vorträgen und Diskussionsforen über die Zukunft der Spiele auszutauschen.

Nicht nur der CIA oder BND haben die Lizenz zum Spitzeln, auch die PCA verfügt über einen gut funktionierenden Geheimdienst. Beispiel: Game Developers Conference. Hier trifft sich hinter verschlossenen Türen die Spiele-Industrie und debattiert über die Zukunft der PC-Spiele. Wir haben unsere Agenten losgeschickt, um die neuesten Entwicklungstrends für Sie in Erfahrung zu bringen ...

Noch mehr Spelcher, noch höhere Taktfrequenz, noch raf-

finiertere Grafikchips: Wer glaubt, die nächsten Hardwaregenerationen würden die Spieleentwickler lediglich dazu bringen, mehr Pixelpracht und Grafikzauber auf die Bildschirme zu bringen, liegt falsch. Während der Vortragsreihen und Workshops im San Jose Convention Center orientierten sich die Entwickler eher an Kriterien zur Erhöhung der Spieliefe. Emotionen sollen als Schlüsselement für Spiele eingesetzt werden. „Das Auslösen von Emotionen wird das

# Blick nach vorne







Auch Nischenprodukte wie  
das Street Fighter-  
Interessierte Besucher.



Comic-Aktivist  
sorgte für die Ent-  
scheidung von Superhelden vor  
der Messehalle.

Schlüsselement für alle unsere zukünftigen Spiele sein“, meinte David Perry, Präsident von Shiny Entertainment während seiner Rede auf der Game Developers Conference. „Wir haben immer so viele Charaktere abgeschossen, weil sie uns egal waren und genau das ist das Dumme daran. Diese Charaktere sind einfach nur störend gewesen und so ist es für den Spieler kein Problem, sie einfach abzuschießen. Nehmen wir an, ein Charakter in einem Film kommt zur Tür he-

rein und wird sofort erschossen. Als Zuschauer verlieren wir ihn zwar aus dem Auge, aber wir weinen nicht um ihn, weil er uns einfach egal ist. Er hatte überhaupt keine Gelegenheit gehabt, dem Zuschauer seine Wesenszüge zu zeigen.“ Der Trick, so Perry, liegt darin, dass man den Spieler in einem Spiel nicht etwas nur verlieren lässt, sondern ihn persönlich involviert. „Lassen Sie Ihre Charaktere clevere Dinge tun“, riet Perry den Designern. „Charaktere müssen aus dem Lernen, was sie sehen. Wenn die Charaktere Rauch riechen, sollten sie nach Feuer schauen. Wenn Sie in einem Spiel auf und ab hüpfen können, sollte Sie ein Nichtspieler-Charakter fragen, was Sie dort Verrücktes aufführen. Wenn ein Charakter so lebens-echt reagiert, dass er dem Spieler hilft, nimmt die Identifikation des Spielers mit dem Spiel exponentiell zu.“

### Haben Nichtspielercharaktere eine Seele?

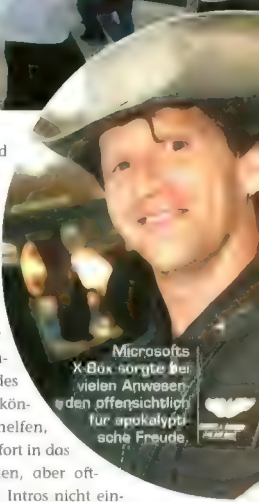
Wie gestaltet man Nichtspielercharaktere interessanter? Dazu nochmal Perry: „Stellen Sie sich simple Fragen über den Charakter, die man mit Ja oder Nein beantworten kann. Ist der Charakter allein? Steht er mit anderen, gleichwertigen Charakteren zusammen herum? Ist der Charakter in Gefahr? Aus solchen simplen Fragen ergibt sich ein genaues Bild, wie der Charakter in einer Spielsitua-

tion zu reagieren hat. Ein Polizist, der zusammen mit einem Kollegen eine Tür bewacht und bewaffnet ist, wird vermutlich mit seiner Waffe herumspielen oder andere Dinge tun, um sich die Zeit zu vertreiben. Ein Polizist, der verletzt ist und der von Ihnen bedroht wird, fleht dagegen womöglich um Gnade.“ Ziel dieser Charakterausgestaltung sei die Erreichung des so genannten Flows, eines begeisternden Spielgefühls. Perry erklärt dies als eine Situation, in der der Spieler ständig das Spielziel vor Augen hat, so dass er sich ausschließlich darauf konzentriert. Zum Flow gehört seiner Ansicht nach weit mehr als „nur“ die Schaffung scheinbar intelligenter Charaktere.

### Spiele müssen einfach sein

„Abgesehen von all den fantastischen Dingen und der Komplexität, die wir heutzutage schaffen können, muss man vor allem ein Kriterium erfüllen: Das Spiel muss einfach zu spielen sein“, stellte Lionhead-Gründer Peter Molyneux fest. Intros spielen laut Molyneux dabei eine wichtige Rolle: „Dank des täglichen Bombardements an Werbe- und Musikspots ist die Aufmerksamkeits-spanne bei vielen nur noch knappe zehn Sekunden lang. Man hat also zehn Sekunden, um erstens das Spiel zu erklären, zweitens den Spieler davon zu überzeugen, das Spiel zu

spielen und drittens etwas Cooles zu zeigen, das in dem Spiel passiert. Das Geheimnis ist Vereinfachung, aber nicht die Banalisierung des Spiels. Intros können dabei helfen, den Spieler sofort in das Spiel zu ziehen, aber oftmals erklären Intros nicht einmal, um was es in dem Spiel überhaupt geht. Dabei kann man nicht nur den Spieler mit guten Intros beeindrucken und in Spiellaune versetzen, sondern ihm schon die ersten Tipps geben. Wenn im Intro ein Ritter auf einen Drachen steigt und ihn reitet, wird der Spieler dies vermutlich auch ausprobieren, statt den Drachen zu bekämpfen.“ Ein weiteres Hauptelement, um den Spieler im Flow zu halten, sei es, ihn in eine Hintergrundgeschichte einzubinden. Bob Bates, Mitgründer von Legend Entertainment, zum Thema Actionspiele und Hintergrundgeschichte: „Das Hauptziel von Actionspielen ist es, den Spieler in Bewegung zu halten, ihn vieles tun zu lassen, seinen Adrenalinpiegel hochzutreiben und ihn in eine Situation der Dringlichkeit zu versetzen. Aber wenn man diese Action in den Kontext einer Hintergrundgeschichte versetzt,



Microsofts  
X-Box sorgte bei  
vielen Anwesen-  
den offensichtlich  
für apokalypti-  
sche Freude.







Wohin man auch schaute, überall wurde gespielt.



**Spieler-Guru Peter Molyneux** diskutierte in San Jose darüber, ob Spiele in erster Linie einfach sein müssen.

dann kann man ihm Ziele für seine Mission geben und ihn dazu bringen, sich mit seinem Charakter zu identifizieren."

## Fließend einfach spielen

„Um den Flow zu erhalten, muss der Spieler wiederkehrenden Ereignissen in nicht zu weit voneinander entfernten Abständen ausgesetzt sein.“ erklärte Dave Perry auf die Frage,

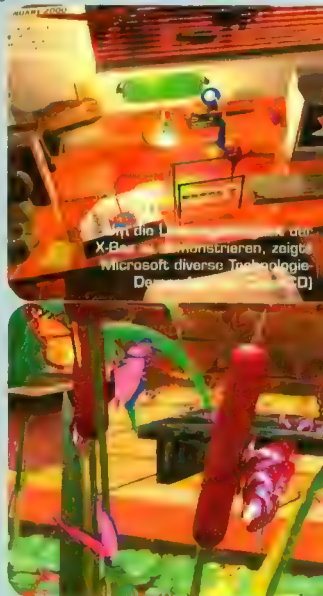
wie man Spieler begeistern kann. „Erinnern wir uns an *Asteroids*: Dort erschien in festgelegten Abständen ein Raumschiff auf dem Bildschirm, das sehr schnell abgeschossen werden musste. Gute Spieler entwickelten bald ein Gespür dafür, wann dieses Raumschiff auftaucht und warteten richtig darauf. Die Schaffung dieser Erwartungshaltung ist ein weiteres Geheimnis, den Spieler emotionell zu binden und den Flow aufrechtzuerhalten.“ Laut Perry sei es eine Gefahr für den Flow, wenn sich der Spieler nicht ständig der Wechselwirkung zwischen seinen Aktionen und seiner Spielumwelt bewusst ist. „Spieler machen tonnenweise Fehler, also muss der Designer ihnen ständig vor Augen führen, was sie falsch gemacht haben. Der Schlüssel ist, dass der Spieler sich für Misserfolge selbst die Schuld geben muss, da er dies einleuchtend durch den Designer vor Augen geführt bekommen hat. Wenn er es akzeptiert hat, dass er einen dummen Fehler begangen hat, erhöht sich die Wieder-spielfähigkeit. Stirbt man z. B. an Radioaktivität und weiß man, dass man einen Schutzanzug hätte anziehen können, wird man es auf jeden Fall nochmals versuchen, da man nun ja weiß, wie man diesen Fehler vermeidet. Das hält den Flow aufrecht.“

**Christoph Holowaty und Dirk Gooding**



Ein Anhang war der Chaos: Ausgerechnet wegen eines Kompatibilitätsproblems verzögerte sich die Ausstellung der Teilnehmerschau vor der GDC erheblich.

Sensation! Microsoft hat auf der GDC die neue Spiele-Konsole X-Box vorgestellt. Sie soll eine Brücke zwischen PC und Konsolenspielen schlagen und voraussichtlich im Herbst 2001 auf den Markt kommen. Die bisherigen Leistungs-Ankündigungen seitens Microsoft sollte man jedoch mit Vorsicht genießen und sie allenfalls als Richtlinien sehen. Mit einem 600MHz-PIII-Prozessor von Intel macht die X-Box im direkten Vergleich mit der PlayStation2 (300MHz) eine recht gute Figur. Aber zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dürften MHz-Zahlen um ein GHz und mehr an der Tagesordnung sein. Die Grafikkarte wird offiziell von Nvidia entwickelt und trägt den Codenamen NV25. Sie soll laut Derek Perez (Nvidia) die Leistungsfähigkeit heutiger Konsolen um ein Vielfaches übertreffen und Spiele in Auflösungen von 1.920x 1.080 und mehr ermöglichen. 64MB RAM, ein speziell entwickelter Soundchip mit 3D-Sound und Dolby Digital Audio-Fähigkeiten, ein 4xDVD-Laufwerk und eine acht GB große Festplatte für Spielstände, Demos und Add-Ons werden die Grenzen zwischen PC und Konsola weiter verwischen. Mit dem eingebauten 100-Mbps-Netzwerkanschluss sollen X-Box-Spieler mit oder gegen andere Spieler antreten dürfen. USB ist auch mit von der Partie, allerdings sind die Anschlüsse leicht abgeändert. Ihre teuer erworbenen USB-Geräte wie Joysticks, Mäuse oder Gamepads können Sie demnach nicht an die X-Box anschließen. Als Betriebssystem will Microsoft ein auf das Nötigste reduziertes Windows2000 inklusive DirectX 8.0 verwenden. Wie bei herkömmlichen Konsolen soll der Spieler beim Startvorgang allerdings nichts davon mitbekommen, der wolkige Windows-Startbildschirm bleibt Ihnen wohl erspart.



## Komm...

Die Ankündigung der X-Box klingt auf den ersten Blick wie eine Kampfansage an den heimischen PC. Beim näheren Hinschauen zeigt sich aber das typische Problem einer Konsole. Während sich der PC ständig weiterentwickelt und immer leistungsfähiger wird, bleibt die Hardware einer Konsole immer auf dem gleichen Stand. Der Preis für den technologischen Stillstand ist eine stabile Plattform für Spieleentwickler, die sich bei der Programmierung eines Spiels nicht um Kompatibilitätsprobleme und dergleichen kümmern müssen. Die X-Box ist eine Spielekonsole und erfüllt nur diesen einen Zweck: Sorgenfrei spielen, ohne sich um mehr RAM, eine schnellere CPU oder eine bessere Grafikkarte kümmern zu müssen.





Leidenschaft

Leistung

Bei Porsche im Südtiroler Stadthaus werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.



[www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)

NEED FOR SPEED  
PORSCHE



# Die Herren der Zahlenspiele

Sie sind die geheimnisvollen Herren, die kaum einer kennt, die sich geschickt in dunklen Räumen vor neugierigen Blicken und blöden Fragen verbergen, die aber trotzdem jedes Spiel braucht: Programmieren. Wollen Sie auch zu dieser Elite der Spieleschaffenden dazugehören?

Egal ob Sie ein Spiel oder ein anderes Programm kreieren möchten: Um dem Computer sagen zu können, was er tun soll, benötigen Sie eine Programmiersprache. Mit Hilfe dieser Sprache sagen Sie dem Rechner, was er in welcher Situation tun muss. Der Spielablauf, die Steuerung und die künstliche Intelligenz (KI) werden in kleine Blöcke von Anweisungen zerlegt und in der Programmiersprache aufgeschrieben. Die Wahl der Sprache ist nicht ganz einfach, da es

einige Möglichkeiten mit Vor- und Nachteilen gibt: C/C++, Pascal, Basic, Java und viele mehr. Grundsätzlich ist jede dieser Sprachen geeignet, um Spiele zu programmieren, am verbreitetsten ist jedoch C beziehungsweise C++. Wie lernen Sie diese Sprache?

In Nullen und Einsen brauchen Sie heutzutage zum Glück nicht mehr zu denken: Diese Arbeit übernehmen Ihre Hilfsprogramme.



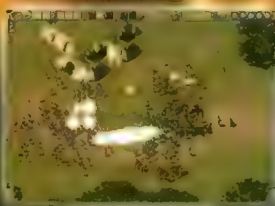
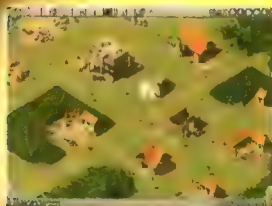
# THEOCRACY

**Sie haben ein Jahrhundert  
die Geschichte zu ändern...**



**PC  
CD  
ROM**  
WINDOWS

**Linux  
OS**  
Supported



- Bis zu 50 000 Einheiten auf dem Bildschirm
- 11 Provinzen warten auf Ihre Entdeckung und Eroberung
- 9 Arten von natürlichen Ressourcen
- 15 Helden und 49 unterschiedliche Einheiten mit 67 verschiedenen Fähigkeiten
- 30 Zaubersprüche und 40 verschiedene magische Gegenstände
- Bis zu 6 Spieler gleichzeitig im LAN oder Internet

**Erweitern Sie das Reich der Azteken und verteidigen  
Sie es gegen die spanischen Conquistadoren!**



Da hilft nur büffeln. Es gibt viel Literatur zu dem Thema, zum Beispiel auf den CDs des *Game Programming Starter Kit 3.0* (GPSK 3.0), in der Buchhandlung nebenan sowie im Internet unter <http://www.code.cuts>.



**John Carmack**  
Programmierer bei id Software (*Quake 3 Arena*)

[www.mainpage.asp?WebPageID=315](http://www.mainpage.asp?WebPageID=315) (Thinking in C++, englisch) oder <http://www.game-dev.net> (allgemeine Tipps).

## Compilerwahl und DirectX

Um die Programmiersprache in für den Rechner sinnvolle Befehle zu übersetzen, brau-

chen Sie noch etwas – einen Compiler. Dieser übersetzt die auf Englisch basierende Programmiersprache in die berühmten Nullen und Einsen, die nur Ihr PC versteht. Für Windows eignet sich beispielsweise Visual C++ von Microsoft. Visual C++ ist ein sehr mächtiges Werkzeug und bietet für den Anfänger mehr Unterstützung als freie C++ Compiler, die kostenlos im Netz verfügbar sind. Unter Windows konnte man vor wenigen Jahren Spiele nicht vernünftig erstellen, da es keinen direkten Zugriff auf die Grafikkarte erlaubte. Das machte die Spiele langsam. Microsofts Antwort auf dieses Problem hieß DirectX. Alle modernen Spiele setzen auf diese Schnittstelle und kommen so mit (fast) jeder PC-Hardware zurecht. DirectX vereinfacht es, Grafikkarten, Soundkarten, Netzwerk, Eingabegeräte wie Maus und Tastatur und Spezialgeräte wie Force-Feedback-Joysticks zu programmieren. Sie finden DirectX regelmäßig auf

*„...wenn man  
reißt, ist es  
schwer zu sein,  
als Anfänger in  
der Branche  
auf zu stehen.“*

**Stuart Dorman**, Technischer Direktor bei  
Surreal Software (*Drakan*)

unserer Cover-CD oder im Internet unter <http://msdn.microsoft.com/directx>.

## Werkzeuge

Natürlich möchten Sie am liebsten gleich einen Besteller programmieren. Mit C++ und DirectX alleine ist das kaum möglich. Zu groß wäre der Aufwand für die 3D-Grafik, Spielphysik oder Level-Editor. Sie sollten deshalb Hilfsprogramme, so genannte „Engines“ verwenden, die Ihnen einen Großteil der Arbeit abnehmen. Eine kostengünstige Variante für 3D-Spiele finden

Sie unter <http://www.gene-sis3d.com>. Damit können mit einem Grafikprogramm wie Paint Shop Pro (<http://www.jasc.com/intdl.html>) gezeichnete Bilder und Texturen verarbeitet werden. Fertige Werke finden Sie unter <http://www.arifeldman.com/free/spritelib>. Um in Ihrem Spiel auch Soundeffekte und Hintergrundmusiken zu bieten, werfen Sie einmal einen Blick auf Cool Edit 2000 (<http://www.syntrillium.com/cooledit/index.html>), das selbst für größere Projekte durchaus noch leistungsfähig genug ist. Neben dem Internet finden Sie als Einsteiger zahlreiche der erwähnten Programme bereits im GPSK 3.0 vereint (siehe Kasten).

**Ingmar Stieger/  
Joachim Hesse**

**Matt Pritchard**, Programmierer bei  
Ensemble Studios (*Age of Empires 2*)

## Game Programming Starter Kit

In der vorherigen Ausgabe haben wir es Ihnen bereits vorgestellt: das *Game Programming Starter Kit 3.0*. Wer bereit ist, Zeit zu investieren, findet hier für knapp 80 Mark eine vollwertige Programmierungsumgebung. Das enthaltene, über 430 Seiten starke Buch „Game Design“ können Sie übrigens auch unabhängig von der Software mit einem leicht veränderten Titelbild für knapp 40 Mark vom Markt/Technik-Verlag erwerben. Für das GPSK läuft mittlerweile auf der Webseite <http://www.gamspk.com> bis zum 15. Juli der Wettbewerb GAME 2000: Für die besten selbst entwickelten Spiele gibt es lukrative Preise wie etwa Praktika bei Spielefirmen zu gewinnen.

**Info: Media  
Gold, Gold-  
bergstraße 6,  
81479 Mün-  
chen; Technik-  
Hotline: 0180-  
5554932  
(kosten-  
pflichtig!).**



Selbst programmieren mit dem *Game Programming Starter Kit*.

## Game Maker 2000

Einen etwas anderen Weg als das *Game Programming Starter Kit* geht der *Game Maker 2000*, der in Deutschland von dem Wormser Publisher Black Star (*Satanica*)



**Baukastensystem des Game Maker 2000: Sie schnüffeln im Source-Code.**

vertrieben wird und am 14. April erscheinen soll. Hier können Sie aus vorgefertigten Bausteinen Ihr eigenes Spiel zusammensetzen. Auf zwei CDs finden Sie drei: Spielengines, Programmierbeispiele und auch Animationen. Zusätzlich gibt's ein 250 Seiten starkes Handbuch. Kostenpunkt: etwa DM 110,-.

**Info: <http://www.gamemaker2000.de>;  
Hotline: 06242-934940**



Spiele selbst zusammenpuzzeln mit dem *Game Maker 2000*



# DARK PROJECT II

THE METAL AGE™



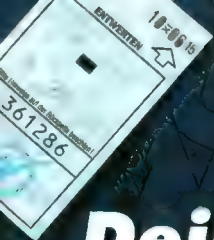
DIE NACHT GEHÖRT DIR,  
DEN REST MUSST DU STEHLEN!



[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

EIDOS  
INTERACTIVE™





# Dein Ticket zum Erfolg!



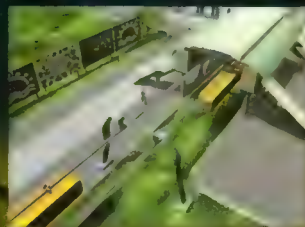
## LANGE ERWARTET!

Endlich da: Nach „Der Industriegigant“ kommt nun ein weiterer Meilenstein aus der „Giganten-Serie“.



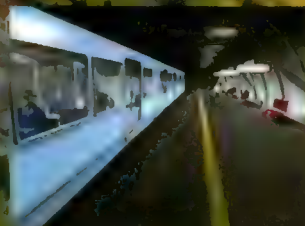
## DAS SPIELPRINZIP:

Wer kennt das nicht: Stunden im Stau. Unmäßig teure Fahrkarten. Züge ohne Anschluss. Überfüllte, stickige Busse. Nur allzu oft ist der öffentliche Verkehr ein Alptraum! Die Folgen: Magengeschwüre, verpatzte Rendezvous und Ärger im Büro. In „Der Verkehrsgigant“ können Sie beweisen, dass Sie's besser können: Gebieten Sie über eine Flotte an Bus- und Bahnlinien, lenken Sie Ihr Verkehrsunternehmen in den siebten Profithimmel und sorgen Sie für zufriedene Fahrgäste. „Der Verkehrsgigant“: Besser kann der öffentliche Verkehr nicht sein!



## DIE WICHTIGSTEN FEATURES:

- Riesige, detailgetreue Städte mit über 500 verschiedenen Gebäuden in einer Auflösung bis 1280 x 1024
- Abwechslungsreiche Kampagnen stellen selbst erfahrenen Planer vor echte Herausforderungen
- Das Gewohnheitsverhalten und die Ansprüche der Bevölkerung werden realistisch simuliert
- Übersichtliche und umfangreiche Statistiken mit Analysen und Auswertungen
- Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler
- Hochintelligente Computergegner garantieren intellektuellen Tiefgang und ein herausforderndes Spielerlebnis



„Bauen und zugucken: Das kurzweilige Modellbahn-Prinzip wird gekonnt in die Innenstädte verlagert ... Ein Extralob gibt's für die auswändige Modell-eisenbahn-Grail.“ Wertung: 81%  
PC Games, 04/2000

„Verkehrssimulation mit Couchgarantie: gigantisch gute Unterhaltung!“ Wertung: 86%  
PC Joker, 04/2000



„... für Genrelans definitiv empfehlenswerte Simulation des Verkehrswesens.“ Wertung: 79%  
PC action 04/2000

„Gute Ausbauspiele kommen nicht oft auf den Markt, daher empfehle ich jedem Fan den Kauf wärmstens.“ Wertung: 82%  
Games Zone, [www.gzone.de](http://www.gzone.de)





# DER VERKEHRS GIGANT



**AB MÄRZ  
IM HANDEL!**



**JoWood**  
Productions

[www.jowood.com](http://www.jowood.com)

[www.verkehrsgigant.com](http://www.verkehrsgigant.com)



# Der Teufel im Spiel

Viele sind berufen, aber nur wenige sind auserwählt: Rund 140.000 Interessenten meldeten sich bei Blizzard, um die heiß begehrte Vorabversion von Diablo 2 testen zu dürfen. Natürlich gehörte PC-Aktion zu den Treuekunden.





Als zweitbestser Nahkämpfer im Spiel haut der Paladin ordentlich rein: Zu jedem Monster existiert eine fantastische Todesanimation. Hier sehen Sie den Geist eines Dark Hunters aufsteigen.

**D**iablo 2 ist eingetroffen! Nie verschwand eine CD schneller im Laufwerk. Die Installation und die Einstellung der Grafikkarte laufen problemlos. *Diablo 2* zieht die Elsa Erazor III der Voodoo2 vor? Nun gut. Schließlich beginnt das Intro und bestätigt, was schon lange bekannt ist: Der siegreiche Held aus dem ersten Teil – vom Geist Diablos besessen – zieht durchs Land und verbreitet Angst und Schrecken. Die Verbindung zum Battle.net verläuft problemlos, obwohl der bis jetzt einzige Server für *Diablo 2* am anderen

Ende der Welt, im Westen der USA, steht. Ein kleines Update erfolgt und beweist sogleich, dass Blizzard noch fleißig an dem Spiel herumdoktert. Endlich darf man seinen Charakter auswählen. Die Geschmäcker innerhalb der Redaktion

sind verschieden: Hexe, Barbar und Paladin durchstreifen kurze Zeit später den ersten Akt.

#### Wie sieht's aus?

Sogleich steht fest, dass die Beta nur eine Auflösung von 640x480 unterstützt, aber selbst



Das letzte Monster ist tot, Licht durchflutet den Dungeon. Die erste Quest ist erfüllt.

die wirkt schon gigantisch. In der endgültigen Version sollen zumindest 800x600 Bildpunkte darstellbar sein, eventuell sogar 1.024x768. Es besteht also Hoffnung, dass *Diablo 2* auch optisch einen neuen Meilenstein setzt. Wirklich beeindruckend sind die Zaubersprucheffekte, vor allem unter Glide, wie sich jetzt herausstellt. Es empfiehlt sich also doch eine Voodoo-Karte. *Diablo 2* ist zwar rein zweidimensional, nutzt aber für besondere Grafikeffekte die 3D-

## Gewinnspiel



Sie wollen auch an dem Betatest im Battle.net teilnehmen und zu den ersten Leuten der Welt gehören, die *Diablo 2* gespielt

haben? Für die angekündigte offene Beta-Phase sind noch Testplätze frei, von denen PC Action unter allen richtigen Antworten zehn verlost! Als Trostpreise gibt es zudem hundert der limitierten *Diablo 2*-Sticker zu gewinnen! Rufen Sie an und beantworten Sie einfach folgende Frage:

**Wie viele Charakterklassen können Sie in *Diablo 2* spielen?**

Wenn Sie die Antwort wissen:

**Tel.: 01 90/59 58 58**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG

kostet Sie DM 1,21 pro Minute.



Die Hexe räuchert ein „Blood Hawk“-Nest aus und verhindert so, dass ständig neue Monster entstehen.





Die Lebenskugel ist grün, der Held wurde vergiftet.

Beschleunigung. Außerdem machen viele Objekte einen höchst plastischen Eindruck, so wirken beispielsweise Bäume sehr naturgetreu. Die Steuerung ist wieder so einfach, dass damit nichts schief gehen kann. Nach Gesprächen mit sämtlichen NPCs im Camp der Rogues stellt sich heraus, dass für den Spieler zu Beginn nur vier Charaktere relevant sind: Die Schmiedin repariert Ausrüstungsgegenstände und handelt mit Waffen und Rüstungen. Ein Händler bietet noch

nicht identifizierte magische Gegenstände an, aber wer kauft schon gerne die Katze im Sack? Kashya, die Anführerin der Rogues, will uns noch nicht trauen, die spirituell bewanderte Akara hingegen erteilt sofort einen Auftrag zur Probe. Na also!

### Zufallsbegegnungen

Wie schon im Vorgänger generiert *Diablo 2* sämtliche Karten zufällig. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass schon die erste Ebene bei jedem

## Trainingslager für Helden



Das Charakterblatt zeigt gleich die Auswirkungen der Eigenschaften auf Angriff, Ausdauer, Lebenskraft und Mana.



Wenn Sie zusätzliche Punkte in eine Fertigkeit investieren, erhöht sich deren Effektivität, z. B. steigt der Schaden.

Barbar, Paladin, Amazone, Nekromant und Hexe – für eine dieser fünf Klassen müssen Sie sich entscheiden. Alle fünf starten mit den Eigenschaften Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie, die eine ähnliche Funktion wie im Vorgänger erfüllen: Stärke wirkt sich auf den Schaden und darauf aus, welche Rüstungen Ihr Held tragen kann. Geschicklichkeit beeinflusst die Trefferchance und wie gut Ihr Held Angriffen ausweichen kann. Vitalität bestimmt die Lebenskraft, aber auch die Ausdauer des Helden. Energie wirkt sich auf den maximalen Manovorrat aus. Außerdem darf jeder Charakter im Laufe seines Abenteuerlebens bis zu 30 Fertigkeiten in drei vorgegebenen Kategorien erlernen und verbessern. Dazu zählen die Special-Moves des Barbaren genauso wie die einzelnen Zaubersprüche der Hexe.

### Mühsam hochgepöppelt

Nach jedem Stufenaufstieg erhalten Sie wie in *Diablo* fünf Eigenschaftspunkte, aber nur einen Fertigkeitenspunkt. Welche Fähigkeiten Ihr Charakter besitzt, hängt von den trainierten Fertigkeiten ab, wählen Sie also mit Bedacht! Zudem ist es sinnvoll, die Kenntnisse in bestimmten Fertigkeiten zu verstärken, indem man hierfür mehr Punkte – also auch mehr Stufen

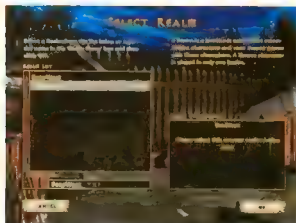
– investiert. Natürlich können Sie in den ersten Stufen nicht gleich mächtigere Fertigkeiten auswählen, denn zuerst gilt es, die Voraussetzungen zu erfüllen: Soll Ihre Hexe beispielsweise Feuerbälle schleudern können, muss sie zuerst den Anfängerszauber „Flame Bolt“ mit zumindest einem Punkt erlernen, selbst wenn Sie ihn später nie wieder einsetzen! Zudem schränkt die aktuelle Stufe des Charakters seine Auswahl ein, denn manche Fertigkeiten sind erst ab einem bestimmten Level trainierbar.

### Qual der Wahl

In höheren Stufen können sich die Fähigkeiten zweier Charaktere deutlich unterscheiden, weil sie sich auf andere Fertigkeiten spezialisiert haben. Das ist ein großer Vorteil für den Spieler, der nun – anders als im Vorgänger – den Helden seiner Spielweise immer mehr anpassen kann. Gerade im Mehrspielermodus mit bis zu acht Spielern gleichzeitig macht es zudem Sinn, wenn sich die Fähigkeiten gleicher Klassen nicht überschneiden, sondern ergänzen. Welche Fertigkeitenkombinationen für welche Klassen am effektivsten sind, lässt sich anhand des Beta-Tests noch nicht sagen, denn von den insgesamt 30 Fertigkeiten standen jeweils nur 15 zur Auswahl.



# Gib Cheatern keine Chance



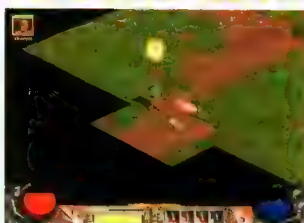
Für den Betatest stand nur eine einzige „Realm“ für alle Spieler zur Auswahl.

*Diablo 2* soll im Battle.net sicher vor Cheatern sein. Um das zu gewährleisten, musste Blizzard seinen Onlineservice komplett umgestalten. Während die alten Server nur die Aufgabe haben, einen Treffpunkt inklusive Chat zu bieten, wobei der Datentransfer größtenteils nur zwischen den Spielern abläuft, verwalten die Battle.net-Server für *Diablo 2* alle Spiele und dienen somit als Knotenpunkte für sämtliche Daten! Dieses System hat einige Vor- und Nachteile für die Spieler. Cheatern wird effektiv ein Riegel vorgeschoben, da sämtliche Daten auf dem Server liegen. Charaktere und Gegenstände lassen sich also nicht mehr manipulieren. Außerdem berechnet der Server auch alle Kampfhandlungen und Bewegungen der Spieler. Damit sollte es unmöglich sein, sich durch unfaire Me-



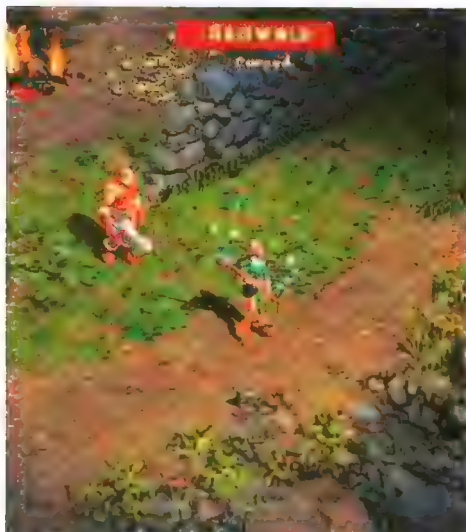
Sie können auf dem Server ein neues Spiel konfigurieren und starten.

thoden einen Vorteil zu verschaffen. Jeder Server von *Diablo 2* verwaltet nicht alle Daten weltweit. Das wäre bei der Masse gar nicht möglich. Vielmehr stellt jeder Server eine eigene Welt mit zugehöriger Spielergemeinschaft dar. Für den Beta-Test gab es nur einen einzigen Server in den USA, auf dem alle Daten gespeichert waren. Mit der Veröffentlichung dürfte es schon allein in Deutschland etliche Server geben. Fraglich bleibt, ob ein Transfer der eigenen Charakterdaten von einem Server auf den nächsten möglich ist oder ob Sie in diesem Fall mit einem neuen Charakter beginnen müssen. Bei allen bisherigen Spielen Blizzards kommt es nur auf die Verbindungsqualität zwischen den beteiligten Spielern an. In *Diablo 2* müssen Sie jedoch einen gu-



Verbindungsabbruch: Ohne Daten vom Server hört die Welt plötzlich auf.

ten Draht zum Server haben! Geringe Übertragungszeiten der Datenpakete sind extrem wichtig, ansonsten sehen Sie weder die eigenen Aktionen noch die der Gegner, was leicht den Tod des Charakters zur Folge haben kann. Während die Verbindung unterbrochen ist, kann sich Ihr Charakter zwar bewegen, Zaubereffekte wirken und zuschlagen, Wirkung zeigt dies jedoch erst, wenn die Daten den Server erreichen. Andererseits fehlen natürlich auch Ihnen wichtige Daten, zum Beispiel, wie die Karte aussieht. Kein Grund zur Sorge: Während des Beta-Tests waren die Server schon so stabil, dass es selten zu einem totalen Verbindungsabbruch kam. Alternativ zum Battle.net können Sie genauso nur auf dem heimischen PC, im Netzwerk oder über das Internet spielen.



Griswold? War das nicht der „What can I do for you“-Schmied in *Diablo*? Hier attackiert er unseren Helden.

anders aussieht. Der Wechsel zwischen den beiden Zonen benötigt keine Ladezeit, scheinbar stufenlos überquert der Held die durch Mauern und Flüsse deutlich sichtbare Grenze. Allerlei Kreaturen treiben hier ihr Unwesen und sorgen dafür, dass die Helden nebenbei zwei Erfahrungsstufen aufsteigen, bevor sie das erste Mal Dungeon-Luft schnuppen. Abgesehen von Zombies, lebenden Skeletten und den goblinartigen „Fallen“ begegnen Sie vielen neuen Kreaturen, hauptsächlich untoten Rogues, Blut saugenden Vögeln und pelzigen Kolossen. Sogar die ersten Schreime stehen schon auf der Oberfläche. Im Gegensatz zum Vorgänger beeinflussen diese mystischen Stätten die Fähigkeiten eines Helden nur für begrenzte Zeit. Außerdem lässt schon der Na-

me des Schreins sofort erahnen, welche Wirkung Sie erwarten können.

## Ein halbes Dutzend Quests

Der erste Dungeon ist kaum größer als das erste Untergeschoss der Kathedrale des Vorgängers. Als das letzte Monster unter den Hieben des Helden zusammenbricht, ist einer von insgesamt sechs Aufträgen des ersten Akts gelöst! Im Camp entlohnt Akara den Helden für seine Mühe und gleichzeitig will jetzt auch Kashya die Fähigkeiten des Recken in Anspruch nehmen, wie Sie am Ausrufezeichen erkennen können, das über ihrem Kopf schwebt. Auf dem Friedhof der Rogues erweckt „Blood Raven“ die Überreste der Verstorbenen. Wenn Sie diesem Da-

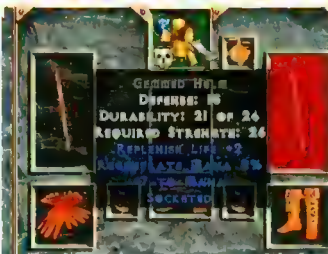


# Der Stolz jedes Helden



Mit diesen magischen Stiefeln an den Füßen entwichen Sie problemlos jedem Monster.

Blizzard hat auch das System der Ausrüstung deutlich vertieft. Gürtel, Handschuhe und Stiefel erweitern das Sortiment. Besondere Ausrüstung ist wieder farblich gekennzeichnet: Neben den bereits bekannten magischen (blau) und einzigartigen Gegenständen (gold), existieren nun auch seltene Utensilien (gelb) sowie ganze Ausrüstungsreihen (grün). Während des Betatests gab es zuerst das Gerücht, es wären noch gar keine „unique items“ enthalten, erst nach zwei Tagen konnte der erste Spieler mit einem goldenen Gegenstand protzen. Blizzard hat hier die Schraube also noch weiter angedreht und man darf sich schon jetzt auf den sicher lebhaften Handel mit besonders rarer Ausrüstung freuen, speziell weil die meisten Teile für eine Klasse super, für eine andere total wertlos sind. Doch Vorsicht: Um einen Gegenstand überhaupt



Die zwei Edelsteine verleihen dem vorher gewöhnlichen Helm magische Eigenschaften.

tragen zu können, muss der Charakter nicht nur ausreichend stark und geschickt sein, sondern auch die nötige Erfahrungsstufe besitzen.

## Juwelen besetzt

Manche Helme, Schilde und Waffen sind zwar nicht magisch, haben aber leere Fassungen, in die Sie Edelsteine einfügen können. Je nach Art und Qualität der Juwelen entwickelt der Gegenstand dann magische Eigenschaften. Fügen Sie beispielsweise einen Rubin in eine Waffe ein, richten Sie mit jedem Treffer zusätzlich Feuerschaden an. Der gleiche Edelstein im Schild des Charakters schützt vor Feuer, während er im Helm das Maximum der Lebenspunkte erhöht. Ist ein Juwel erst eingesetzt, können Sie es nicht mehr entfernen. Qualitativ hochwertige Edelsteine sind sehr selten.

mon den Garaus machen, dürfen Sie bei Kashya Rogues zur Unterstützung anheuern. Einige Stunden später versuchen Sie bereits – jetzt mit einer Rogue im Schlepptau – den nächsten Auftrag zu lösen. Die angeheuerteten NPCs agieren vollkommen selbstständig, sammeln keine Erfahrung und lassen sich auch nicht besser ausrüsten. Eine willkommene Hilfe sind sie dennoch, zumindest bis die Monster so stark sind, dass die kleine Rogue mit ihrem Bogen dagegen fast nichts mehr ausrichten kann.

## Diablo mal vier

Nach knapp 20 Stunden und einigen interessanten Wendungen der Story stehen Sie schließlich vor dem ersten Endgegner: Andariel blockiert den Pass und damit den Weg in den zweiten Akt. Die Dämonin ist ein wirklich harter Brocken, von der Schwierigkeit durchaus mit *Diablo* im ersten Teil vergleichbar. Jeder Akt hat wirklich in etwa die Ausmaße des Vorgängers. Langer Spielspaß ist also gesichert, vor allem, weil Blizzard diesmal peinlich darauf



Andariel liefert Ihnen mit Abstand den hartesten Kampf im ersten Akt, doch ungefähr 100 Heiltränke später ist auch sie besiegt.



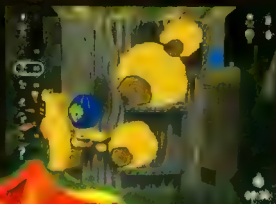
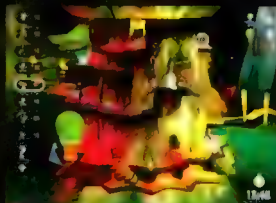
**100% KULT !  
ABSOLUTE SUCHTGEFAHR !**

# Lemmings

## REVOLUTION



**DIE KLEINEN GRÜNEN SELBSTMÖRDER SIND WIEDER DA !  
HILF' IHNEN AUCH IN IHREM NEUESTEN ABENTEUER, ÜBER  
100 TRICKREICHE LEVEL ZU ÜBERSTEHEN. DABEI WERDEN DIR DIE  
NEUEN FERTIGKEITEN, WIE RAKETEN- ODER TRAMPOLINLEMMING  
GUTE DIENSTE UM DEN ERHALT DER GEFÄHRDETEN  
RASSE LEISTEN. LET'S GO !**



**PC  
CD**



[www.take2.de](http://www.take2.de)

ERHÄLTlich BEI:  
**DER CLUB**  
BERTELSMANN



# Das neue Interface

## Lebensenergie

Ist die rote Kugel ganz gefüllt, erfreut sich Ihr Held bester Gesundheit. Nimmt er im Kampf Schaden, sinkt der Spiegel der roten Flüssigkeit ab.

## Angriff

Button zum schnellen Belegen der linken Maustaste mit verfügbaren Angriffsvarianten.

## Erfahrung

Je weiter der weiße Balken aufgefüllt ist, desto näher ist Ihr Charakter am Erreichen des nächsten Levels.

## Hauptmenü

Charakterbildschirm, Inventar, Skill-Tree, Party-Bildschirm, Automap, Nachrichten, Quest-Info, Menu verlassen

## Mana

Die blaue Kugel zeigt den verbleibenden Mana-Vorrat an, der Ihrem Helden für die Anwendung von Zaubersprüchen zur Verfügung steht.



## Rennen

Button zum Umschalten in den Renn-Modus. Beim Rennen sinkt die Ausdauer Ihres Charakters.

## Energie

Rennen zehrt an Ihren Kräften. Mit der Zeit ist Ihr Held erschöpft, was Sie an diesem Balken ablesen können.

## Button

Damit klicken Sie das Hauptmenü auf und weg. Für die sieben Funktionen existieren auch Hotkeys.

## Angriff

Button zum schnellen Belegen der rechten Maustaste mit verfügbaren Manövern und Zaubersprüchen. Ein Wechsel ist auch durch die Hotkeys F5-F8 möglich.

## Gürtel des Helden

Um einen schnelleren Zugriff vor allem auf nützliche Tränke zu ermöglichen, kann der Held davon eine begrenzte Anzahl in seinem Gürtel unterbringen. Dabei stehen je nach Gürtel doppelt bis viermal so viele Fächer zur Verfügung, als im Menü angezeigt sind. Schluckt der Held per Hotkey einen Heiltrank, rutscht automatisch der Trank aus der Spalte darüber

in das sichtbare Feld nach. Der Gürtel bewahrt dabei selbstständig die Ordnung, indem er Tränke gleich einsortiert! Wenn beispielsweise der Gürtel bis auf einen Heiltrank im ersten Feld vollkommen leer ist, wird der nächste Heiltrank, egal ob Sie ihn finden oder kaufen, automatisch ins Feld darüber abgelegt. Ein Mana- oder Ausdauertrank würde hingegen im Feld daneben erscheinen



Sieben auf einen Streich! Mit einer Nova setzt die Hexe alle Monster im naheren Umkreis unter Starkstrom.



So generiert Diablo 2 Atmosphäre: Das Kloster der Rogues ist entweiht, der Altar geschändet und alles ist blutverschmiert.

geachtet hat, den Spieler nicht mit lästigen Standardaufgaben zu schikanieren. Dass die Charaktere jetzt rennen können, ist mehr als ein strategisches Element im Kampf, die Fortbewegung durch die riesigen Karten, die leicht die doppelte Seitenlänge des Vorgängers haben können, geht viel schneller. Zudem lassen sich in jedem Akt neuen Orte durch zentral platzierte Teleportfelder beliebig oft anspringen. Der alte Zauber „Town Portal“ existiert nur noch als Schriftrolle und ist genauso wie „Identify“ für alle

Helden von Anfang an verfügbar. In Büchern sammeln Sie eine beliebige Anzahl der Rollen, die somit nicht das begrenzte Inventory belegen. Zudem besitzt jeder Spieler eine eigene Kiste, in der er seine wertvollsten Gegenstände sicher verstauen kann. Nach einigen Wochen soll der Beta-Test beendet sein. Einer Veröffentlichung im Sommer dürfte also wirklich nichts im Weg stehen. Hoffentlich, denn schon mit dem ersten Akt flammt die alte *Diablo*-Leidenschaft wieder so richtig auf.

Alexander Geltenpoth

## Diablo 2

**Vorausichtlich:** P 200, 32 MB RAM, Win9x  
**Technik:** Software, 03D, G11de  
**Spieleerzahl:** 8 Sp. Netw., Internet (1 Sp. pro CD)  
**Hersteller:** Blizzard/Navas  
**Veröffentlichung:** 2. Quartal 2000  
**Vergleichbar mit:** Diablo, Nox  
**Internet:** www.blizzard.com

### Spieleranteile

- ✗ Action
- ✗ Rollenspiel
- ✗ Strategie
- ✗ Zuhilfenahme
- ✗ Wirtschaft

» Das lange Warten hat sich gelohnt. Ein grandioses Spielerlebnis erwartet alle *Diablo*-Fans voraussichtlich noch diesen Sommer. «



Jetzt Frühbuchen!  
PC-Abenteuer-Urlaub in  
zauberhafter Begleitung



PC **Hot & Spiel**

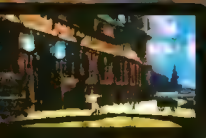
...eine uneingeschränkte  
Empfehlung wert - 81%\*

**PLAY**

...eine uneingeschränkte  
Empfehlung wert - 81%\*

**PCPLAYER**

...eine uneingeschränkte  
Empfehlung wert - 81%\*



**FUN  
COM**  
www.funcom.com

**P  
PRIMA  
STORY**

[www.longestjourney.de](http://www.longestjourney.de)

Distributed by

**DTP NEUE MEDIEN**  
CD-ROM INTELLIGENCE



EGMONT



# Epos der Schwertküste

Der enorme Erfolg von Baldur's Gate spornt zu neuen Höchstleistungen an.

Für den Nachfolger hat sich der Entwickler eine ganze Menge vorgenommen, schließlich soll sich das Rollenspiel als grandiose Serie etablieren.

Der Protagonist aus Baldur's Gate findet sich zu Beginn von Baldur's Gate 2 Shadows of Amn als Gefangener in einer Zelle wieder. So ist plausibel, dass Sie zwar Ihren alten Charakter importieren können, jedoch nicht seine Ausrüstung! Falls Sie Baldur's Gate nicht ganz durchgespielt haben, startet Ihr neuer Charakter auch mit 89.000 Erfahrungspunkten, was dem Maximum des Vorgängers entspricht. Einzige Ausnahme stellen importierte Charaktere aus dem Add-On *Legenden der Schwertküste* dar, die das Spiel immerhin eine Erfahrungsstufe höher beginnen dürfen. Bioware berücksichtigt für *Shadows of Amn* weitere Regeln des Rollenspielsystems AD&D, wodurch zusätzliche Klassen, wie Mönch oder Barbar, sowie neue Spezialisierungen bereits bekannter Klassen zur Verfügung stehen. Zudem setzen Waldläufer entsprechend den AD&D-Regeln zwei Einhandwaffen simultan ein. Im Lauf von Baldur's Gate 2 können Ihre Charaktere bis zu 2.590.000 Erfahrungspunkte sammeln, was einer Erfahrungsstufe zwischen 14 und 23 entspricht. Damit wird die Rolle eines Priesters oder Magiers für den Hauptcharakter deutlich interessanter, da diese Klassen erst in höheren Stufen ihr Poten-



Mit diesen magischen Geschossen allein wird die Spielerguppe den **Betrachter** kaum besiegen.



Im Vergleich zu diesem Koloss von einem Monster sind die beiden Trolle daneben vermutlich eher harmlos.

zial entfalten. Magier dürfen sich auf Zauber des neunten Zirkels – darunter so lustige Sprüche wie „Meteoritenschwarm“ – freuen.

## Magische Momente

Starke Charaktere werden Sie in *Shadows of Amn* dringend brauchen, denn Bioware hat viele neue Monster integriert, um die Herausforderung zu erhalten. Ein Grund mehr, die Grafikengine aufzuwerten, die jetzt auch eine Auflösung von

800x600 unterstützt und riesige Kreaturen darstellen kann. Spekulationen über einen waschechten Drachen hat Bioware we-

der dementiert noch bestätigt – lassen wir uns also überraschen. Bekannt dagegen sind schon zahlreiche Schauplätze, die Sie auf den vier bis fünf CDs oder eventuell einer DVD vorfinden: Die Party des Hauptcharakters erforscht die südliche Schwertküste. Als besonderes Schmankei dürfen Sie eine Dunkelkellertstadt besuchen, auf die Astralebene wechseln und sogar einen Blick in die Abyss werfen! Als Höhepunkt seiner Karriere kann Ihr Hauptcharakter eine eigene Burg errichten. Bis jetzt liegt Bioware im Terminplan, es besteht also Hoffnung, dass *Shadows of Amn* auch wirklich bis September fertig wird.

Alexander Geltenpoh

## Baldur's Gate 2


**Voraussichtlich:** P 200, 32 MB RAM, Win9x  
**Technik:** DirectDraw, OpenGL, EAX, A3D  
**Spieldauer:** 1-6 Sp., Netzwerk und Internet  
**Hersteller:** Bioware/Interplay  
**Veröffentlichung:** 3. Quartal  
**Vergleichbar mit:** Baldur's Gate, Planescape: Torment  
**Internet:** www.interplay.com/bg2

» Das Spielepos Baldur's Gate baut Bioware in allen Bereichen aus und bleibt dank neuer Grafik und Sounds auch technisch am Puls der Zeit. «

### Spieleranteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zuhilfenahme
- Wirtschaft





# FÜR EINSCHALTQUOTEN TUN WIR ALLES!

(The Devil Inside)  
...treffen Sie interessante Leute!

## THE DEVIL INSIDE

[Erhältlich ab 30. März 2000]

Spot on und durch! 'The Devil Inside' - eine Gameshow, die das Blut in Wallung bringt: erlebe live, wie unser Held Dave Cooper von Schurkverbrecher aufs Korn nimmt und auf Herz und Nieren prüft! Doch bis dahin gilt es brennende Rätsel und mörderische Gegner zu knacken. Wird Dave es schaffen, oder wird seine Stelle frei? Entscheide über Gedeih oder Verderb!

- Unbegrenzte Waffenarsenal: z.B. Faustfeuerwaffe, Flammenwerfer, M6 oder Psychokräfte
- Neue Kombination aus knallharter 3D Action und packendem Adventure
- Zwei Helden wählbar: Dave und sein anderes, deutsches Ich "Devi"
- Grausame Horden mächtiger Monster mit erschreckend hoher KI

GAMEQUAD [www.cryo-interactive.de/rande/](http://www.cryo-interactive.de/rande/) [18]  
Copyright © 2000 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

[z.B. Zombies und andere widerliche Kreaturen]





# Starr vor Angst

Sobald es dunkel wird, schlägt bei vielen Menschen die Fantasie Purzelbäume. Hinter jeder Tür und unter jedem Bett sieht man die Schreckgespenster und Plagegeister hervorkriechen. Wenn es Ihnen ähnlich geht, dann lesen Sie NICHT weiter.

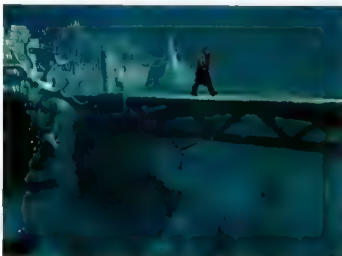
Mit Infogrames bekannter Horror-Adventure-Reihe *Alone in the Dark* gelangte Privatdetektiv Edward Carnby zu Ruhm und Ehren. Nun, nach vier langen Jahren, gibt es endlich wieder Neues vom Detektiv mit der ausgeprägten Spürnase für das Übersinnliche. Carnby verschlägt es im vierten Teil von *Alone in the Dark* auf die mysteriöse Insel Shadow Island, wo man seinen Freund Charles Friske erst vor kurzem tot aufgefunden hat. Friske suchte dort nach drei antiken Tafeln, mit denen sich angeblich gefährliche Mächte entfesseln lassen. Neugier und die Trauer um seinen toten Freund bringen Edward Carnby schließlich dazu, der Sache auf den Grund zu gehen.



Wohin des Weges, Fremder? Hinter jeder Ecke könnte das Grauen auf Sie lauern.



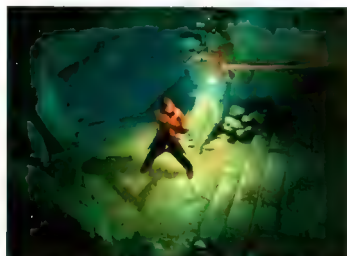
Hier wurde schon länger nicht renoviert. Auch das Blut auf dem Boden verheißt nichts Gutes.



Das Friedhofstor im Rücken und eine abbruchreife Brücke vor der Nase. Was nun, Carnby?

## In der Stille der Nacht

Ein Großteil der Szenen spielt sich außerhalb geschlossener Räume in der freien Wildbahn ab. Etwa 120 vorgeger-



Lichtquellen wie diese elektrische Lampe gibt es nicht oft. Ihre Taschenlampe schafft da Abhilfe.

derte Hintergrundgrafiken unterliegen noch dem grafischen Feinschliff. Trotz sehenswerter Levelgrafiken spielen die Entwickler viel lieber mit der Dunkelheit; in jeder pechschwarzen Ecke könnte daher das Grauen auf Sie lauern. Neben der Taschenlampe als Waffe gegen lichtscheue Geschöpfe sollen

Sie auch auf herkömmliche Waffen zurückgreifen können. Die nach zehn Jahren reformierten Fields of the Nephilim sorgen für eine angemessene Soundkulisse. *Alone in the Dark 4* soll im November für eiskalte Schauer und düstere Gruselatmosphäre sorgen.

Dirk Gooding

## Alone in the Dark 4

**Voraussichtlich:** P11 350, 64MB RAM, Win9x  
**Technik:** Softwaremodus  
**Spielerzahl:** 1 Spieler  
**Hersteller:** Darkworks/Infogrames  
**Veröffentlichung:** November 2000  
**Vergleichbar mit:** Nocturne, Resident Evil  
**Internet:** [www.aloneinthedark.com](http://www.aloneinthedark.com)

### Spieleranteile

- ☒ Action
- ☒ Rätsel
- ☒ Strategie
- ☒ Zielf:
- ☒ Wirtschaft

» *Alone in the Dark 4* kommt genau richtig, um allen Horrorfans ein paar nette Winterabende zu bescheren. «



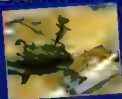
# EMPIRE INDEPENDENT

1 EURO

FREITAG, 31. MÄRZ 2000

www.empire.co.uk

ÜBERALL IM  
FACH-  
HANDEL  
ERHÄLTLICH!



Weitere Informationen erhalten  
Sie auf unserer Internetseite  
[www.empire.co.uk](http://www.empire.co.uk) oder unter der  
Hotline 01800 119 700  
(10 Pf. pro Minute)



DURCH DIE KOMPATIBILITÄT MIT BOTH ENEMY ENGAGED  
APACHE V HAVOC KANN MAN DIE  
SIECHS  
VIEL  
VORSCHWÄRMEN AUF DEM NEUESTEN STAND DER TECHNIK

"DIE MOMENTAN BESTE HELI-SIMULATION:  
KEIN KONKURRENT HAT REALISTISCHERE  
LANDSCHAFTEN UND AKTUELLE SPIELERLEBENS  
TIEFENGANG."

"KOMMUNIKATIONELLE HELI-SIMULATION"

DISTRIBUTION



## ENEMY ENGAGED COMANCHES: SCHWERE GEFECHTE!



DIE ZEIT DER KRIEGSSPIELE IST VORBEI,  
DIES HIER IST REALITÄT

VON LARRY STURGIS, KRIEGSBERICHTERSTATTEN

Bis heute vertrauen Piloten beim Kampfttraining einer hyper-realistischen Flugsimulation, bekannt unter dem Namen "Enemy Engaged". Sie beinhaltet zwei komplett simulierte, voll bewaffnete Kampfhubschrauber: Den amerikanischen RAH-66 Comanche und den russischen Ka-52 Hokum-B.

**Cockpit:** Hochdetailierte virtuelle Cockpits - inklusive Sicht auf Co-Pilot und Schütze. Fluge als Pilot oder klemm' Dich hinter's Maschinengewehr. Voll animierte Crew.

**Flugdynamik:** Durch authentische Simulation der Flugphysik wird die spezielle Handhabung der beiden Helikopter exakt wiedergegeben. Individuelle Konfigurationen möglich.

**Technische Ausstattung:** Präzise Flugelektronik und Anzeigen, leicht erlernbarer Anfängermodus und ultrarealistische Profi-Einstellung wählbar. Ausgefeiltes Schadensmodell, authentische Bewaffnung, Hokum-Schleudersitze.

**Reale Kriegsschauplätze:** Libanon - Die USA verhiert die Produktion von Massenvernichtungswaffen, Taiwan - Die chinesische Invasion, Jemen - ein Grenzkrieg mit Saudi-Arabien.

**Realistisches Terrain:** Modellen nach originalen Kartenauszügen mit Hügeln, Bäumen und Gebäuden (nutzbar zu taktischen Angriffen). Weite Areale, vielfältige Militäreinrichtungen (Flugfelder, Kasernen etc.), strategische Ziele (Kraftwerke, Ölfabriken etc.).

Colonel Burkwitz über die Lage in Taiwan auf Seiten 4 und 5



**3D-Modelle:** über 60 hochdetaillierte 3D-Modelle von Boden-, See- und Flugvehikeln.

**Missionen:** Realistische Missionen, kooperiere mit Flügelmann und koordiniere Angriffe, fordere über Funk Luft- und Artillerie-Unterstützung an, Missionen bei Tag, Nacht und wechselndem Wetter.

**Kampagnen:** 3 große dynamische Kampagnen, etliche kleine Scharmützel, detailliertes Kampagnen-Interface, drei Schwierigkeitsgrade, kompatibel mit Apache Havoc.

ERSTE BILDER



**3D-Engine:** Extra entwickelt für bodennahen Helikopterkampf, unterstützt Auflösungen zwischen 640x480 und 1600x1200 Punkten, unterstützt Grafikarten mit T&L (Transform & Lighting) Technologie.

**Multiplayer:** Internet, LAN, Seriell, Modem.

**Kompatibel mit Enemy Engaged:** Apache Havoc - ist der Vorgänger installiert, so stehen auch die Kampfhubschrauber Apache und Havoc bereit, zudem sind alle Kampagnen aus Apache Havoc spielbar.



Motocross-Profis wollen vermutlich keine Kinder. Oder lässt es sich anders erklären, warum sie sich ihre Geschosse zwischen die Beine klemmen, damit die irrsten Sprünge wagen und Gefahr laufen, sich etwas zu quetschen? Bald dürfen Sie den Teufelskerlen nach-eifern – zum Glück schmerzfrei.

Der Stunt, den der Teufelskerl in dieser Szene zeigt, nennt sich „Herzattacke“. Wundert uns nicht, dass diese Figur ausgerechnet so heißt ...



# Teufelskerle



Die Supercross-Arenen machen nicht nur wegen der farbenprächtigen Reklametafeln einen sehr hübschen Eindruck.



Auf Schnee fährt sich's ohnehin schwieriger. Wenn dann plötzlich noch ein Truck vorbeirauscht, wird's sehr, sehr eng ...

**M**otocross Madness 2 (vgl. Vorschau in PCA 2/2000) hat das Zeug, zu einem Leckerbissen für Zweiradfans zu werden – das deutet die Vorabversion an, die unserer Redaktion jetzt vorliegt. Im Vergleich zum Vorgänger von 1998 (PCA-Wertung: 86%) ist vor allem der neue Karrieremodus interessant: Der Spieler startet als Debutant im Profizirkus und sammelt Preisgelder, Sponsorenverträge und Siegespunkte. Der Wettbewerb erstreckt sich über mehrere Jahre und ist in verschiedenen Rennserien angesiedelt. Letztendliches Ziel: In der Königsklasse, dem Supercross, mitzumischen! Zwischen den Läufen dürfen Sie Ihren Hobel immer besser ausstatten, einen ganz neuen kaufen oder sich entsprechende Rennkleidung zulegen. Denn zu Beginn besitzen Sie nur eine Otto-Normal-Maschine, einen Billighelm und ein wenig schützendes Flanellhemd. Es ist deshalb wohl auch kein Wunder,

wenn mancher Dollarschein anfangs für die medizinische Betreuung draufgeht.

## Landschaften lebendiger

Aus dem ersten Teil sind die Außenwettbewerbe Baja (Wegpunkt-Rennen) und Stunt (Punkte für akrobatische Figuren) bekannt. Neu dazugekommen ist Enduro, ein Weypunkt-Rennen mit Verkehr. Besagte Konkurrenzen bieten jeweils fünf Landschaftsgebiete. Dazu gesellen sich je 16 „echte Rennkurse“ beim Supercross (Halle) und den Nationals (Außen). Grafisch hat sich viel getan: Die Landschaften sind längst nicht mehr so trist. Objekte wie Bäume, Fahrzeuge, Gebäude, Eisenbahngleise, Strommasten oder auch mal ein Skilift bringen Leben auf den Monitor. Nettes Detail: In einer Supercross-Halle erblickten wir sogar einen herum-schwebenden TV-Hubschrauber.

Harald Fränkel

## Motocross Madness 2

**Voraussichtlich:** Mind. PIT 233, 32 MB RAM, Win95  
**Technik:** DirectDraw, Direct3D, DirectSound (3D), EAX  
**Spielerzahl:** 8 Sp. Netz./Internet; 2 Sp. Modem/seriell  
**Hersteller:** Microsoft  
**Veröffentlichung:** Juni  
**Vergleichbar mit:** Motocross Madness, Extreme Biker  
**Internet:** [www.microsoft.com/games/motocross2](http://www.microsoft.com/games/motocross2)

### Spieleranteile

✗ Action  
 ✗ Ragen  
 ✗ Strategie  
 ✗ Zufall  
 ✗ Abenteuer

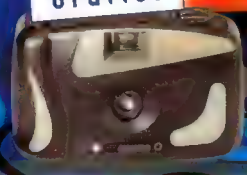
» Unsere Vorabversion ruckelte noch stark und die Steuerung war zu empfindlich – das fertige Spiel könnte aber mächtig Spaß werden. «



# Sparen Sie über 100,-

50 JAHRE  
DER CLUB

Gratis!



## Vergleichen Sie:

Sie haben zwei Wochen Zeit, Ihre Test-Bestellung ohne jedes Risiko zu testen!

In jedem Katalog finden Sie über 2.000 aktuelle Buch-, Musik-, Video- und CD-ROM-Angebote zu Spitzenpreisen!

Sie sparen durchschnittlich 30% bei aktuellen Büchern in hochwertiger Club-Ausstattung!

Sonderausgaben erhalten Sie sogar mit bis zu 60% Preisvorteil!

Nur im Club finden Sie große Deutschland-Premieren, bevor sie später auch im Buchhandel erscheinen!

Erlebe die Club-Vorteile!

**DER CLUB**  
BERTELSMANN

**Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh**

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – portofreie Lieferung. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Clubmitglied und kann alle Clubvorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Clubpremiere und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Clubvorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündigt.

**Kauf ohne Risiko!** Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname

AF 06534/04868

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

oder bestellen Sie im Internet unter:  
[www.sparangebot.de/action](http://www.sparangebot.de/action)

Meine 3  
Wunsch-  
Titel

1					
2					
3					

Gratis!



Diese handliche Kamera dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden!



# Fakten

- Große, weit räumige Levels
- Wettereffekte
- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig
- Detaillierte Spielermodelle
- Teamplay besonders wichtig

# Zeig' mir den Weg!



... und frustriert, weil  
... Teamkollege wieder  
... mal Mist gebaut  
... hat? Sie ärgern

**T**ribes2 soll in Sachen Teamplay dort weitermachen, wo *Starsiege Tribes* aufgehört hat. Denn der Vorgänger war eines der ersten 3D-Actionspiele, bei denen das Zusammenspiel im Team wichtiger war als die Frags auf dem eigenen Konto. Ein Spieler mit einem Mörser kann beispielsweise auf gut Glück den Level mit Granaten pflastern und vielleicht mal einen Gegner erwischen. Wenn aber ein Teammitglied mit einem Laserpointer gegnerische Ziele markiert, entwickelt sich der Mörser zu einem brandgefährlichen, punktgenauen Kriegswerkzeug. Wie in *Halo* warten auch in *Tribes2* Panzerfahrzeuge und Jeeps auf geschickte Fahrer; schwerbewaffnete Teammitglieder können natürlich auf die Vehikel aufspringen und während der Fahrt den Gegner unter Feuer nehmen.

## So weit das Auge reicht

Mit dem Mehrspieler-Ego-shooter *Tribes2* hat sich Dynamix auch grafisch sehr viel vorgenommen. Die Hauptunterschiede zu *Starsiege Tribes* liegen vor allem in der wesentlich leistungsfähigeren Grafiken-engine, die mühelos riesige Außenlevels mit verwinkelten Schluchten, hohen Bergen und weiten Ebenen detailliert darstellen kann. Wettereffekte wie



**Gewaltige Enten**  
... können auf  
... den Planeten  
... nach, im Blick  
... der Nacht...

... besser  
... neue Mehr-  
... werden.





Die Sichtweite in Tribes2 ist enorm. Hier beobachtet ein Bioderm-Krieger eine Flotte von Raumschiffen.

Regen, Schnee, Eis sowie Sand- und Energiestürme machen Ihnen zusätzlich das Online-Überleben schwer. Nebel, Rauch und Wind werden Ihnen die Sicht nehmen oder die Flugbahn von Projektilen beeinflussen. Ähnlich detailliert und abwechslungsreich wie die Landschaftsgrafik sind die Spielerfiguren. Extrem hohe Polygonzahlen, flüssige Animationen und farbenfrohe Skins machen aus den virtuellen Alter Egos einen Augenschmaus.

### E-Mail für dich

Was die Mehrspielermodi betrifft, will sich Dynamix noch nicht festlegen. Gut möglich, dass Sie sich in einem Einzelspielermodus oder einer Art Trainingsszenario wie in *Unreal Tournament* auf die Mehrspielerschlachten im Netzwerk oder Internet vorbereiten können. TeamDeathmatch, CTF, Defend & Destroy und weitere gängige Mehrspielermodi inklusive Bot-Unterstützung sind jedoch fest



Übern und verteidigen! Über die riesigen Außenlevels sind viele Gebäude verteilt, in denen Sie sich wie dieser Diamond-Sword-Spieler als Scharfschütze verschanzen können.

eingepflegt. Ein reichhaltiger Storybackground soll dafür sorgen, dass sich Tribes2 noch mehr von der 3D-Konkurrenz abhebt; Ziel ist es, die Spieler für mehr als eine kurzweilige Deathmatch-Partie an den Monitor zu fesseln. Um es Ihnen leicht zu machen, einen eigenen „Tribe“ (engl. Stamm, gemeint sind Online-Clans) zu gründen, soll Tribes2 mit einer Vielzahl an kleinen Internet-Werkzeugen wie Webbrowser sowie Mail- und Chatprogrammen ausgestattet werden. Sie können beispielsweise jemandem aus dem laufenden Spiel heraus eine E-Mail schicken, um ihn für Ihren Tribe anzuwerben. Dazu klicken Sie einfach auf den entsprechenden Namen in der Liste der aktuellen Spieler und schon ist der Kontakt hergestellt.

Dirk Gooding



Ein Bioderm-Krieger versucht sich an die Basis heranzuschleichen, hat die Rechnung aber ohne uns gemacht.

## Tribes 2

**Voraussichtlich:** PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x  
**Technik:** OpenGL  
**Spielerzahl:** Voraussichtlich 64 Sp. Internet/LAN  
**Hersteller:** Dynamix/Sierra  
**Veröffentlichung:** 3. Quartal 2000  
**Vergleichbar mit:** Team Fortress 2, Starstege Tribes  
**Internet:** [www.sierra.com/dynamix](http://www.sierra.com/dynamix)

» Tribes2 macht zu diesem Zeitpunkt sowohl grafisch als auch spielerisch einen guten Eindruck. «

### Spieleranteile

- ✖ Action
- ✖ Pistol
- ✖ Strategie
- ✖ Zuhilfenahme
- Wirtsschaft





# Wertungs- system

## Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

### Action

Dark Projekt 2 - The Metal Age	Looking Glass
Drakon: Orden der Flamme	Psygnosis
Freespace 2	Volition
Half-Life (deutsch)	Valve
Soldier of Fortune	Activision
Unreal Tournament	Epic Games

### Adventure

Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Stem Studios
Outcast	Infogrames
Shadow Man	Acclaim
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

### Simulation

Die Sims	Maxis
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-22 A1 Dominance Fighter	Empire
Gunsight	MicroProse
USAF	Jane's

### Sport

FIFA 2000	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 2000	Access Software
NBA Live 2000	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

### Strategie

Age of Empires 2	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Earth 2150	TopWare
Homeworld	Hasav Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
StarCraft	Blizzard Entertainment

### Rennspiel

Driver	GT Interactive
F1 Racing Simulation 2	Ubisoft
Motorcross Madness	Microsoft
Need For Speed Porsche	Electronic Arts
Superbike 2000	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

### Rollenspiel

Baldur's Gate	Interplay
EverQuest	Sony
Planescape: Torment	Interplay
Revenant	Edios
System Shock 2	Looking Glass
Ultima 9	Origin

### WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 3	Ascaron
Die Stedler 3	Blue Byte
Kicker Fußball Manager	Heart Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
Sim City 3000	Maxis

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in ei-

ner Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnstüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



## Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

	Herausragend: Spielerisch top,		Unterdurchschnittlich: Solche
<b>91-100%</b>	meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	<b>41-50%</b>	Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
<b>81-90%</b>	<b>Sehr gut:</b> Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	<b>31-40%</b>	<b>Schwach:</b> Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
<b>71-80%</b>	<b>Gut:</b> Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	<b>21-30%</b>	<b>Mangelhaft:</b> Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
<b>61-70%</b>	<b>Noch überdurchschnittlich:</b> Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	<b>11-20%</b>	<b>Armseelig:</b> Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
<b>51-60%</b>	<b>Durchschnittlich:</b> Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	<b>0-10%</b>	<b>Indiskutabel:</b> So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.



# Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele Simulationen	Christian Bigge WSims Sportsspiele	Harald Frankel Actionspiele Sportsspiele	Herbert Aichinger Actionspiele Adventures	Alexander Galtnerpohl Strategiespiele Rollerspiele	Joachim Heese Action-, Rennspiele Adventures	Dirk Gooding Action, Strategiespiele Flugsimulationen	Christian Sauerberg WSims, Renn-, Sportsspiele
C&C Feuersturm	■	■	■	■	■	■	■	■
Comanche vs. Hokum	■	■	■	■	■	■	■	■
Dark Project 2	■	■	■	■	■	■	■	■
F/A 18	■	■	■	■	■	■	■	■
F1 2000	■	■	■	■	■	■	■	■
Force Commander	■	■	■	■	■	■	■	■
Gunship!	■	■	■	■	■	■	■	■
Majesty	■	■	■	■	■	■	■	■
Messiah	■	■	■	■	■	■	■	■
Need for Speed Porsche	■	■	■	■	■	■	■	■
Rally Masters	■	■	■	■	■	■	■	■
Rollcage Stage 2	■	■	■	■	■	■	■	■
Shadow Watch	■	■	■	■	■	■	■	■
Soldier of Fortune	■	■	■	■	■	■	■	■
Star Trek Armada	■	■	■	■	■	■	■	■
The Devil Inside	■	■	■	■	■	■	■	■
Tzar	■	■	■	■	■	■	■	■
UEFA Champ. 2000	■	■	■	■	■	■	■	■

Finde ich ■■■■■ = Genial ■■■■■ = Gut ■■■■■ = Okay ■■■■■ = Langweilig ■■■■■ = ?

## Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

### Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation?  
Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

### Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

### Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

### Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen“ Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Sattek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans: „1 Sp. pro CD“ bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karten), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSG (PowerVR-Karten) und Metal (3D Savage 3D)

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechneerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

## Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

**Mindestens:** P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95  
**Sinnvoll:** PIII 233, 64 MB RAM, Direct3D  
**Grafik:** DirectDraw, Direct3D, Glide  
**Sound/Musik:** DirectSound, Aureal13D, CD-Audio  
**Eingabegeräte:** Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash  
**Spielerzahl:** 16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD  
**CD/HD:** 1.8 GB/450-680 MB  
**Internet:** www.mustersoft.de  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 04 80,-  
**Hersteller:** Mustersoft  
**Veröffentlichung:** Dezember  
**USK-Altersfreigabe:** Ab 16 Jahren

**Genre:** Ego-Shooter  
**Testversion:** Beta 0.95  
**Steuerung:** Sehr gut  
**FFeedback:** gut  
**Grafik:** 96%  
**Sound:** 89%  
**Mehrspieler:** 93%  
**Einzelspieler:**

**93%**

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brilliant. «

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele“.

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität“ oder „Preis-Leistungs-Verhältnis“ zu tun.





**Fakten**

- Need for Speed P.
- 14 neue Strecken (davon 5 Rennstrecken)
  - 80 verschiedene Porsche-Modelle
  - Das realistischste Fahrmodell der Serie
  - Zwei neue und gute Einzelspielermodi
  - Kein Verfolgmodus mit Polizei Fahrzeugen mehr

# SAUS UND BRAUS

Fahrbahnen mit schleimiger Blätteroberfläche oder zentimeterdicker Schneematschschicht sind passé. Der Sommer naht und mit ihm kehrt die Option auf ungetrübten Fahrspaß zurück. Lesen Sie, mit welchem Rennspiel von Electronic Arts Sie Ihre Künste am PC trainieren sollten!



**Fakten**

- Official F1
- Offizielle FIA-Lizenz
  - Original-Daten der laufenden F1-Saison
  - 17 Rennstrecken
  - 22 Rennwagen
  - 22 Teams
  - 5 Spielmodi
  - 8-Spieler-Mehrspielermodus
  - Keine Regenrennen möglich





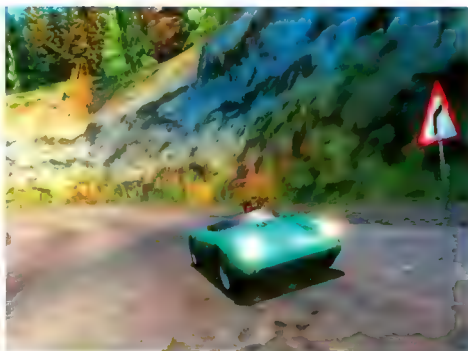
## NEEDSPEED PORSCHE

**E**insteigen, Vollgas geben und bis zum Streckenende nicht mehr bremsen – mit diesem Spielprinzip waren die letzten drei *Need For Speeds* ausgestattet. Verabschieden Sie sich von alten Gewohnheiten, denn jetzt ist vieles anders. Das fängt schon beim Spielertitel an. Electronic Arts löste sich von der gewohnten Nummerierungstaktik und versah den fünften Teil der Serie lediglich mit einem wohlklingenden Namen: Porsche. Logisch, denn diesmal begegnen Sie nicht sämtlichen Nobelkarossen namhafter Hersteller, sondern müssen sich mit dem PS-protzigen Fuhrpark aus Zuffenhäusern zufrieden geben. Ist das ein Problem? Nein, denn EA hievte

die gesamte Modellpalette seit 1950 ins Spiel, damit stehen rund 80 Sportwagen in der Garage – mehr als genug. Einige davon, wie etwa den legendären Porsche 959, müssen Sie sich allerdings erst freifahren, weitere werden in Kürze auf der Webseite [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com) zum Download bereitstehen.

## Abwechslung zählt

EA bastelte 14 völlig neue Strecken, nur fünf davon sind Rundkurse, die seltensamerweise allesamt durch Monaco führen. Richtig klasse sind aber die neun langen europäischen Etappenstrecken. Ob Sie durch den heimischen Schwarzwald, die Pyrenäen oder die Normandie heizen – alle Kurse glänzen durch eine aufwendige Optik



Dieser Porsche Spider ist das erste Bonus-Fahrzeug, dass Sie sich im Einzelspieler-Modus verdienen können

sowie zahlreiche Abkürzungen und können in beide Richtungen befahren werden. Es lohnt also, sich in Einzelrennen die Kursverläufe einzuprägen oder ein paar frei konfigurierbare

Knockout-Turniere zu fahren. Die besten Einzelspielermodi, die diese Serie jemals anbot, verbergen sich jedoch hinter den Bezeichnungen „Evolution“ und „Werksfahrer“.

# NEED FOR SPEED PORSCHE F1 2000

**A**ls einziges Spiel besitzt Electronic Arts' *F1 2000* die offizielle FIA-Lizenz für die aktuelle Formel-1-Saison und ist somit in puncto Wagen, Fahrer und Strecken auf dem allerneuesten Stand. Im Vergleich zu anderen F1-Spielen dürfen Sie also auch schon im Cockpit des neuen Williams-BMW an der

Seite von Ralf Schumacher Platz nehmen oder als Fahrer des frisch gebackenen Jaguar-Racing Teams um wertvolle WMPunkte fahren. F1-Premiere feiert auch eine der 17 Original-F1-Rennstrecken: Noch bevor am 24. September Schumi und Co. in den Staaten Gas geben, können Sie bereits jetzt über den nigelhagelneuen US-Gran-Prix

von Indianapolis heizen. Ein dickes Lob verdienen sich die Programmierer für die überaus realistisch designten Strecken, selbst kleinste Streckenrandobjekte lassen sich wiederfinden.

Selbstverständlich bietet *F1 2000* auch umfangreiche und komplexe Setup-Möglichkeiten und -Optionen für die verschiedensten Rennwagen. Egal ob Bremsbalance, Differenzialsperre, Gangübersetzung oder Reifendruck: Nahezu jede relevante Tuning-Option kann auf Wunsch ausgenutzt werden. Wenn für Sie die obigen Begriffe aus dem Buch mit sieben Siegeln stammen, können Sie auch ruhigen Gewissens auf die vorgefertigten Setups zurückgreifen. Damit berauben Sie sich aber der eminent wichtigen Möglichkeit, noch ein paar Tausendstelsekunden aus Ihrem F1-Boliden herauszukitzeln.

*F1 2000* bietet fünf verschiedene Spielvarianten: Der „Testtag“ gestattet Ihnen eine ungefährliche Probefahrt auf einem beliebigen Kurs. Das „Schnelle Rennen“ bugsiert Sie direkt auf die Rennstrecke und ist für all diejenigen geeignet, die keine Lust auf den Spielmodus „Großer Preis“ haben, der ein ganzes Rennwochenende inklusive freien Trainingsläufen, dem Qualifying und Warm-Up offeriert. Prunkstück der Simulation ist natürlich die „Meisterschaft“, bei der Sie, wie der Name schon vermuten lässt, die komplette F1-Saison des Jahres 2000 mit einem Fahrer und Team Ihrer Wahl absolvieren. Last but not least können Sie sich im „Multiplayer“-Modus mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten im lokalen Netzwerk oder via TCP/IP messen.



Go West! Genau wie alle „alten“ F1-Strecken wurde auch der neue US-Grand Prix von Indianapolis exakt nachgebildet. Beachtenswert: Die animierten Zuschauer auf den Tribünen





Besonders die Wasserfälle sehen sehr realistisch aus. Auf der Brücke können Sie sogar die Gischt erkennen.



Mit dem Videorekorder lassen Sie die Rennen aus zig Perspektiven Revue passieren. Hier heizt ein 911er durch die Pyrenäen.

## Vergleich

*Need For Speed Porsche* setzt sich durch die zwei neuen Einzelspielermodi von der Konkurrenz ab.

Ähnlichen Spaß haben Sie allenfalls noch mit dem stylissten *Driver*. Die Simulation *F1 2000* kommt nicht an die Formel-Referenz *Racing Simulation 2* heran. Technisch gehören alle hier vorgestellten Titel dennoch zur Oberklasse.

Need For Speed Porsche	88%
Racing Simulation 2	87%
Driver (abgewertet)	85%
Need For Speed 4 (abgewertet)	85%
F1 2000	79%

### NEEDSPEED PORSCHE

In „Evolution“ beginnen Sie Ihre Karriere 1950 mit ein paar Mark im Geldbeutel, die gerade für einen Buckel-Porsche 356 rei-

chen. Damit betreten Sie durch erste Turniere gegen bis zu sieben Computerfahrer über zwei bis drei vorgegebene Strecken. Je besser Sie abschnitten, desto mehr Preisgeld können Sie abräumen. Dieses investieren Sie in über 700 Tuningteile oder später in ein moderneres und schnelleres Gefährt, welches wiederum

zur Teilnahme an neuen Turnieren berechtigt. Nach und nach kämpfen Sie sich so durch die gesamte Modellpalette, bis im Jahr 2000 der aktuelle 911er Turbo oder ein GT1-Rennwagen auf Sie wartet. Wie bei einer WiSim steigen Oldtimer mit der Zeit im Wert. Am meisten Knete geht jedoch für Reparaturen drauf,

denn jedes Anbandeln mit der Leitplanke vergelten Ihnen Ihre Porsches mit hässlichen Beulen und Schrammen. Größere Schäden am Fahrzeug wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Jeder Porsche fährt sich ein wenig anders. Die neuen Modelle glänzen durch ABS-Systeme und Traktionskontrolle, die älteren

## TOTAL REAL?

### F1 2000

*F1 2000* bietet einen unterhaltsamen und vor allem rasanten Rennverlauf. Die gegnerischen Fahrzeuge gehen – je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad – erfreulich aggressiv zu Werke und schonen weder sich noch ihre Gegner. Überholmanöver arten teilweise in richtige

Arbeit aus, so wird schon mal die Ideallinie geschickt blockiert oder der Teamkollege Ihres Kontrahenten macht frech die Gasse zu und zwingt Sie so zu einem riskanten Ausweichmanöver oder auch einem Unfall. Gerade Letzteres sieht teilweise angsterregend realistisch aus, das Schadensmodell wird sehr gut

simuliert. *F1 2000* ist im Ganzen actionlastiger als beispielsweise die *Racing Simulation 2* von Ubi Soft oder Geoff Crammonds legendäres *Grand Prix 2* und dürfte Simulationsfreunde vor allem aufgrund der Fahrphysik und des Fahrmodells in zwei Lager spalten. Erstere ist überdurchschnittlich gut, offenbart aber



Die KI der computergesteuerten Fahrzeuge ist erfreulich gut gelungen. Gemäß des gewählten Schwierigkeitsgrades gehen sie mehr oder weniger aggressiv zu Werke.



Die F1-Boliden lassen sich gut steuern und auch Setup-Einstellungen machen sich bemerkbar. Leider gibt es nur ein Fahrmodell, alle Rennwagen steuern sich gleich.



# Need for Speed Porsche

**PRÜFSTAND**

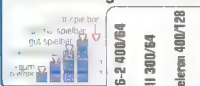
Semester müssen Sie so vorsichtig behandeln wie ein rohes Ei. Bei zu hoher Geschwindigkeit in den Kurven bricht munter das Heck aus, grobe Fahrfehler werden durch eklige Drifts oder Dreher bestraft. Ein Lenkrad ist nun erste Controller-Pflicht, mit der Tastatur können Sie längst nicht so gute Ergebnisse erzielen.

Ob Sie ein Könnler sind, zeigt sich im Werksfahrer-Modus. Als jugendlicher Porsche-Testfahrer müssen Sie wie bei *Gran Turismo* auf der PlayStation innerhalb eines Zeitlimits Slalom-Parcours bewältigen oder punktgenaue 360°-Drehungen auf den Asphalt zaubern. Schwierig sind die Überführungsfahrten von Neuwagen. Bei den wilden Rasereien dürfen Sie meist nicht einmal einen Kratzer riskieren. Über 30 Missionen stehen an, bevor Sie zum neuen Star-Testfahrer im Werksteam aufsteigen. Klasse!

## Leistungsmerkmale

Grundsätzlich brauchen es Rechner mit einer Nvidia-Grafikkarte (TNT, TNT 2) auf eine etwas bessere Darstellungsgeschwindigkeit. Wenn Sie eine Voodoo-Karte nutzen, sollten Sie unbedingt die neuesten Referenztreiber verwenden.

### Bildauflösung 800x600



Voodoo2	
Voodoo3 3000	
TNT	
TNT2 Ultra	
Rage Fury 128	
G 400	

### Bildauflösung 1.024x768



Voodoo2	Nicht unterstützt
Voodoo3 3000	
TNT	
TNT2 Ultra	
Rage Fury 128	
G 400	

## Steuerung

Hier hat sich am meisten getan. Alle Porsche-Modelle steuern sich unterschiedlich und sind mit einem Lenkrad nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr gut zu beherrschen. Zahlreiche Force-feedback Effekte sorgen für zusätzlichen Fahrspaß.

## Installation

Mindestens 230 Megabyte Festplattenplatz müssen Sie reservieren. Wir empfehlen jedoch die Vollinstallation, die 569 Megabyte Speicher verschlingt. Die Ladezeiten vor dem Rennen sind mit etwa fünf bis 15 Sekunden erträglich. Im Mehrspieler-Modus benötigen Sie pro Spieler eine Version.

## Pro & contra

- 14 abwechslungsreiche Strecken
- 2 motivierende Karrieremodi
- Effektvolle Grafik
- Gutes Fahrverhalten der Porsche Modelle
- Fehlender Verfolgmodus
- Dadurch zu wenige Mehrspieler-Möglichkeiten

## Grafik

Need For Speed ist detaillierter als *F1 2000*, besonders die Schäden an den Autos wirken nach Kollisionen sehr realistisch. (Ausschnitt 800x600)



## Sound & Musik

Beim Nachladen der Musikstücke kann die Grafik ruckeln. Rennkommentare gibt's nur nach dem Zieleinlauf. Der Motorensound ist vorbildlich.

# Formel 1 2000

dennoch einige Mängel: Sämtliche Fahrzeuge neigen gutmütig zum Untersteuern und auch Fahrbahnebenheiten werfen einen nicht unbedingt vom Kurs, wenn man mit knapp 300 km/h darüberbrettert. Immerhin wirken sich die verschiedenen Setup-Einstellungen merklich auf die Straßennote aus. Speziell in höheren Schwierigkeitsgraden ist der Unterschied zwischen einem gut und einem weniger gut abgestimmten Rennwagen deutlich spürbar.

Sehr enttäuschend hingegen sind die Fahrmodelle geworden, denn es gibt schlicht und ergreifend gar keine unterschiedlichen! Alle Fahrzeuge steuern sich bei *F1 2000* zwar vollkommen zufriedenstellend, aber auch völlig gleich. Egal ob Sie in einem Ferrari, Minardi, McLaren oder Williams fahren – der Unterschied ist gleich null. Das ist schwach, Electronic Arts!

## Leistungsmerkmale

Die Wertungen beruhen auf einer Grafikdarstellung in voller Detailstufe. Wenn man die bei der Installation vorgeschlagenen Einstellungen beibehält, läuft das Spiel flüssiger. *F1 2000* gilt allerdings förmlich nach Arbeitsspeicher.

### Bildauflösung 800x600



Voodoo2	
Voodoo3 3000	
TNT	
TNT2 Ultra	
Rage Fury 128	
G 400	

### Bildauflösung 1.024x768



Voodoo2	Nicht unterstützt
Voodoo3 3000	
TNT	
TNT2 Ultra	
Rage Fury 128	
G 400	

## Steuerung

Die Steuerung der F1-Boliden geht erfreulicherweise vollkommen problemlos vonstatten. Dank der vielfältigen Optionen und Fahrhilfen werden sich auch Einsteiger schnell zurechtfinden. Optional wird auch Microsofts Force-feedback-Technologie unterstützt.

## Installation

Es darf zwischen drei verschiedenen Installationsgrößen gewählt werden. Die minimale Installation schluckt knappe 120 MB Ihrer Festplattenkapazität, die maximale beansprucht 550 MB. Die Ladezeiten sind erfreulich knapp. Im Mehrspieler-Modus benötigen Sie pro Spieler eine Version.

## Pro & contra

- FIA-Lizenz
- Alle Fahrer, Strecken und Wagen der aktuellen Saison
- Starke Soundausgabe
- Ordentliche Grafik, aber
- ... hohe Hardwareanforderungen
- Nur ein Fahrmodell
- Keine Wiedereffekte

## Grafik

Die Grafik wirkt im Ganzen detailliert genug, lediglich beim genauen Betrachten verpixeln einige Texturen etwas. (Ausschnitt 800x600)



## Sound & Musik

Sowohl der Motorensound als auch die Sprachausgabe (unterhaltsamer Boxenfunk und Kai Ebels Kommentare) geben keinen Anlass zur Klage und sorgen für reichlich Atmosphäre.



#### NEED FOR SPEED PORSCHE

Bereits die Menüs erstrahlen bei *Need for Speed Porsche* in gewohnter EA-Hochglanz-

optik. Wie auf dem Laufsteg drehen sich die Modelle chromblitzend um die eigene Achse, auf Wunsch können Sie Cab-

rio-Verdecke herunterklappen und auf den Polstern Probefahren. Multimedia-Schnickschnack wie die Porsche-Chro-

nik oder eine programmierte Lackiererei steigern den Spaß-Faktor zusätzlich. Auf der Strecke geht dann visuell endgültig der Punk ab. Wettereffekte wie Schnee, Regen und Nebel bannen Sie vor den Monitor, einige Streckendetails wurden animiert. So können Sie auf der Industriestrecke mitten durch eine Funken sprühende Maschinenhalle donnern und in den Alpen tosende Wasserfälle bestaunen. Vier Kameraperspektiven sorgen dabei stets für den richtigen Überblick, die animierte Cockpitsicht hat uns besonders gut gefallen. Der plötzlich auftauchende Gegenverkehr in einigen Missionen wirkt hier besonders realistisch. Auffällig ist, dass eine Grafikkarte mit modernem TNT-Chip flüssigere Bilder liefert als eine vergleichbare Voodoo-Karte. Um Auflösungen von 1.280x1.024 Bild-



Auf Knopfdruck schalten Sie die Scheinwerfer an, um bei Tunnelfahrten den Durchblick zu haben.

## WO IST DER LACK AB?

#### F1 2000

Die Grafik von *F1 2000* ist – einen flotten Rechner vorausgesetzt – sehr gut gelun-

gen. Insbesondere die detaillierte Wagengrafik mit ihren elf verschiedenen Wagenmodellen ist in der höchsten Auflösung

ein echter Augenschmaus. Besuchen Sie vor dem ersten Start übrigens unbedingt das Optionsmenü. Erstaunlicherweise

bügeln Sie sonst nur mit den voreingestellten mittleren Detailstufen über die Pisten. Angefangen beim realistischen Schadensmodell, das kleine Kratzer nach Remplern genauso exakt wie einen Crash mit 230 km/h in den nächstgelegenen Reifenstapel simuliert, über die detaillierten und fast schon fotorealistischen Wagenverkleidungen bis hin zu überhitzten und qualmenden Bremscheiben lässt Electronic Arts die Herzen aller Rennsport-Fans höher schlagen.

Aber auch ansonsten fährt Electronic Arts schwere Grafik-Geschütze auf. Zahlreiche Spezialeffekte lassen einen wortwörtlich mit der Zunge schnalzen. Zum üppigen Grafikrepertoire zählen vermeintliche Genre-Selbstverständlichkeiten wie Bremspuren, aufsteigender Rauch, umherwirbelnder Sand und Staub sowie auch realistische Echtzeit-Schattenwürfe der



Bremspuren, Rauch, Partikel-Effekte und Echtzeit-Schatten beanspruchen reichlich Rechenpower.



punkten genießen zu können, sollte Ihr Rechner sowieso mindestens 600 MHz unter der Haube haben. Die deutschen Audioclips halten sich während der Rennen erfreulich im Hintergrund – ganz im Gegensatz zu den vielen Motoren-sounds und Streckengeräuschen, die so richtig satt rüberkommen. Zum Glück verzichtete EA auf einen allzeit bereiten Rennkommentator. Wer möchte schon ständig von irgendeinem Laberhannes von wichtigen Fahrmanövern abgelencet werden?

### Wo Licht ist, ...

Die Gegner-KI ist zwar im Vergleich zum Vorgänger verbessert worden, kann aber immer noch nicht voll überzeugen. Besonders im Werksfahrer-Modus nervt es, wenn etwa einem LKW unmittelbar vor Ihnen einfällt, dass er doch

einmal die Straßenseite wechseln könnte. Den bratzdummen Piloten der Polizei-Porsches, die Sie ebenfalls in diesem Modus nerven, hat EA wohl von vornherein keine fahrerischen Glanzleistungen zugetraut. Wundern Sie sich also nicht, wenn die grünen Jungs selbst mit einem alten 911er an Ihnen vorbeiziehen – ohne Mogeln packt's die Polente halt nicht. In den Rennen verhalten sich die meisten Computergegner dagegen fair. Kleinere Rempeln kommen hier sogar dem Spielspaß zugute. Der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad in den Einzelspielermissionen kann ebenfalls überzeugen. Etwas einetönig gerieten dagegen Mehrspielerduelle. Auf die motivierenden Verfolgerduelle des vierten Teils der Serie müssen Sie leider komplett verzichten.

Christian Bigge



Kommentar

Christian Bigge

**Need For Speed Porsche** ist der bisher beste und realistischste Teil der Serie. Wunderschöne Strecken, eine gute Fahrphysik und zwei einfallsreiche Spielmodi sorgen für stundenlangen Raser-Spaß. Unverständlich aber ist es, dass der Verfolger-Mehrspielermodus aus dem letzten Teil geopfert wurde. Bei F1 2000 enttäuscht mich das immer gleiche Fahrverhalten aller Rennwagen. Schumi würde aus Frust in den nächsten Reifenstapel donnern, wenn sich sein Ferrari tatsächlich so fahren würde wie ein BAR-Honda. Dennoch sollten Simulations-Fans eine Probe-runde mit F1 2000 riskieren. So schlecht, wie das Spiel zum Teil gemacht wurde, ist EAs Formel-1-Debüt beileibe nicht.

## Need for Speed Porsche

<b>Mindestens:</b>	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
<b>Sinnvoll:</b>	PIII 500, 64 MB RAM
<b>Grafik:</b>	Direct3D, Glide
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound, EAX, Aureal 3D
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Maus, Lenkrad
<b>Spielerzahl:</b>	2 Sp. Split., 8 Sp. Netzw. (1 CD/Sp.)
<b>CD/DVD:</b>	573 MB/230-569 MB
<b>Internet:</b>	www.needforspeed.com
<b>Sprache:</b>	ca. 100, Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 100,-
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Veröffentlichung:</b>	30.03.2000
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ohne Beschränkung



<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Testversion:</b>	Dt. Verkaufsversion
<b>Steuerung:</b>	Sehr gut
<b>Feedback:</b>	Gut
<b>Grafik:</b>	89%
<b>Sound:</b>	86%
<b>Mehrspieler:</b>	86%
<b>Einzelspieler:</b>	88%

» Noch immer ein einsteigerfreundliches Rennspiel, aber realistischer und schöner denn je «

22 Wagen und ein den Original-F1-Wagen angepasstes Cockpit mit den nötigsten Anzeigen.

Sehr viel Wert haben die Entwickler auf eine TV-gerechte Präsentation des Renngeschehens gelegt. Dem Spieler steht eine Vielzahl von Kameraperspektiven zur Verfügung, von der leider etwas unübersichtlichen Cockpit-Perspektive bis hin zu diversen Drauf- und Außenansichten können Sie sich nach Herzenslust die Ansicht Ihrer Wahl aussuchen. Begeisterte RTL-Zuschauer werden die gewohnt (un-)fundierten Kommentare des brauerisponierten Boxenmännchens Kai Ebels zu schätzen wissen, der Sie vor und nach dem Rennen mit seinen Analysen bei diversen Zeitlupenstudien unterhält. Insgesamt geht der Motorensound in Ordnung, wenn Sie kein Akustik-Inferno erwarten.

### Immer wieder geht die Sonne auf ...

Für Sonnenanbeter ganz schön, für ein Rennspiel jedoch enttäuschend ist die Tatsache, dass bei F1 2000 permanent die Sonne scheint. Am Himmel lassen sich zwar ein paar Wölkchen blicken, es regnet aber nie. Reichlich peinlich die Erklärung, dass man es zeitlich nicht mehr geschafft hätte, Wettereffekte ins Spiel zu integrieren. Diese sollen aber beim bereits im Herbst erscheinenden Nachfolger zur Geltung kommen ...

Ärgerlicherweise stellt F1 2000 sehr hohe Anforderungen an die Hardware. Selbst auf einem Pentium-III-Prozessor lief das Spiel in höchster Detailstufe nicht flüssig, sobald man sich mit mehreren Fahrzeugen auf der Rennstrecke tummelte, und auch der Mehrspielermodus ruckelte bei selbiger Einstellung merklich.

Christian Sauerteig



Kommentar

Christian Sauerteig

Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, dass F1 2000 mit heißer Nadel gestrickt worden ist, um noch einigermaßen pünktlich zum Start der laufenden F1-Saison zu erscheinen. Grafik, Sound und die offizielle FIA-Lizenz dürften die Spieler gleichermaßen begeistern, die nicht hundertprozentig perfekte Fahrphysik und das mickrige Fahrmodell einige Rennsportfans verärgern – zur Genre-Spitze fehlt EAs ordentlichem F1-Debüt noch das Feintuning, das NFS Porsche dem nicht nur auf die Formel 1 fixierten Motorsportfan bereits bietet: superbe Grafik, gepaart mit einer exzellenten Steuerung und einem ansprechenden Fahrgefühl!

## Formel 1 2000

<b>Mindestens:</b>	P 233, 64 MB RAM, Win 9x
<b>Sinnvoll:</b>	PIII 600, 128 MB RAM
<b>Grafik:</b>	Software, Direct3D
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound, EAX
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Joystick, Lenkrad
<b>Spielerzahl:</b>	8 Sp. Netzwerk (1 Sp. pro CD)
<b>CD/DVD:</b>	120-550 MB/270 MB
<b>Internet:</b>	www.easports.com
<b>Sprache:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 100,-
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ohne Beschränkung



<b>Genre:</b>	Rennspiel
<b>Testversion:</b>	Verkaufsversion
<b>Steuerung:</b>	Gut
<b>Feedback:</b>	Befriedigend
<b>Grafik:</b>	82%
<b>Sound:</b>	84%
<b>Mehrspieler:</b>	79%
<b>Einzelspieler:</b>	79%

» Ein insgesamt starkes Formel-1-Debüt von Electronic Arts, leider mit kleineren Mängeln «

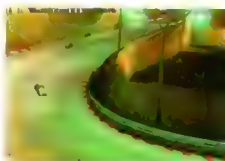


# WELCHER TYP **AUTOFAHRER** SIND SIE?



Unseren Vergleichstest haben Sie gelesen: Need for Speed Porsche ist etwas besser als F1 2000, doch auch die F1-Simulation hat ihre Qualitäten. Beantworten Sie einfach die nachfolgenden Fragen und schon werden Sie wissen, welche Raser-Oper als Erstes auf Ihrer Festplatte landen sollte.

## NEEDSPEED PORSCHE



Okay, in Monaco sind die Porsche im Vergleich zur Kurve etwas zu klein geraten.



Mit einem neuen 911er Turbo macht der verwinkelte Korea-Kurs doppelt Spaß.



Auf der deutschen Autobahn sind sogar die Straßenschilder zu entziffern.



Statt einer Startampel wird bei Need for Speed ein Countdown heruntergezählt.

### FRAGE 1:

**Herzlichen Glückwunsch, Sie haben ein Preisausschreiben gewonnen! Über welchen der folgenden Gewinnen würden Sie sich am meisten freuen?**

- ☐ Einen Benzingutschein für ein Jahr kostenloses Tanken oder die Erstattung aller Kosten für einen Führerschein aller Klassen. **5 PUNKTE**
- ☐ Für ein Wochenende bekommen Sie einen Porsche 911. Baujahr 1998 vor die Haustür gestellt, mit dem Sie ohne Kilometerbegrenzung herumfahren dürfen. **3 PUNKTE**
- ☐ Das benötigte „Boxenkluder“ nimmt Sie ein komplettes Wochenende für Sie frei. **2 PUNKTE**
- ☐ Sie dürfen hinter Mika Häkkinen im McLaren-F1-Doppelsitzer Platz nehmen und drei Runden auf einem Grand-Priv-Kurs erleben. **4 PUNKTE**

### FRAGE 2:

**Zum Skifahren geht's diesmal in die Schweizer Berge. Wie gelangen Sie zu Ihrem Reiseziel?**

- ☐ Ich brettere so schnell wie möglich durch den Gotthard-Tunnel. **3 PUNKTE**
- ☐ Ich nehme dieselbe Strecke wie im letzten Jahr und versuche wie immer einen neuen Kursrekord aufzustellen. **4 PUNKTE**
- ☐ Ich sitze 15 Stunden im Reisebus „um Tetsu auf dem Game Boy spielen zu können.“ **1 PUNKT**
- ☐ Ich entscheide mich für die winklige Passstraße und bewundere die fantastische Berglandschaft. **2 PUNKTE**

### FRAGE 3:

**Welche Sportsendungen schauen Sie sich im Fernsehen an?**

- ☐ Mir reicht meine wöchentliche Dosis Fußball-Bundesliga. **1 PUNKT**
- ☐ Ich bin Premiere-World-Abonnent – noch Fragen? **4 PUNKTE**
- ☐ Sport ist doch öde, aber Serien wie Alarm für Cobra 11 finde ich echt duffe. **2 PUNKTE**
- ☐ Mein Videorekorder zeichnet automatisch jede Sendung auf, die sich um Motorsport dreht. **5 PUNKTE**

### FRAGE 4:

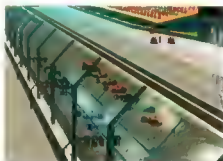
**Wie verhalten Sie sich im Straßenverkehr?**

- ☐ In geschlossenen Ortschaften fahre ich grundsätzlich 29 km/h zu schnell, gerade langsam genug, um mir den Lappen nicht zu riskieren. **5 PUNKTE**
- ☐ Sonntags cruise ich immer mit meinem neuen VW Beetle vor den In-Cafés herum. **2 PUNKTE**
- ☐ Ich kann mir an keiner Ampel den Kavalierstart verkneifen. **4 PUNKTE**
- ☐ Ich bremshe auch für Lemminge! **0 PUNKTE**

## F1 2000



Bei F1 2000 stimmen die Monaco-Proportionen wie hier am Jachthafen schon eher.



Nun dürfen Sie in den USA auf der Strecke von Indianapolis auf Punktejagd gehen.



In Magny Cours verpixelt der Streckenhintergrund furchterlich. Zu wenig Bäume?



Bei F1 2000 gibt's zwar Startampeln, nicht jedoch die Hände des Fahrers zu sehen.

Weiter auf Seite 78 ➔



# MANN GEGEN MANN

**Zeig der Rally-Elite,  
was in Dir steckt!**

- Mann gegen Mann auf Parallel-Kursen
- Gegen 30 Champs mit jeweils individuellen Fahreigenschaften

**Für PC und  
PlayStation™**



© Infogrames Multimedia 2000. All rights reserved.



# AUTO GEGEN AUTO

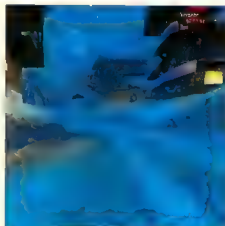
- Auf baugleichen Fahrzeugen für echte Chancengleichheit
- Mit mehr als 17 Autos (Klassiker + WRC) auf über 40 Strecken
- Individuelles Fahrzeug-Setup



[www.rallymasters.com](http://www.rallymasters.com) - [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)



## NEEDSPEED PORSCHE



Regen, Nebel und Schnee: Bei Need for Speed heizen Sie bei jedem Wetter.



Bei Dunkelheit kommen die diversen Lichteffekte der Umgebung besonders zur Geltung.



In höheren Auflösungen gerät die Grafik ins Stocken, wenn mehr als drei Autos gleichzeitig zu sehen sind.

### FRAGE 5:

Es ist Winter. Auf schneebedeckter Fahrbahn nähern Sie sich mit Tempo 120 einer Haarnadelkurve. Was tun Sie?

- ☐ Ich reduziere die Geschwindigkeit auf 60 km/h und steuere die Ideallinie an. Nach der Kurve drehe ich um und wiederhole das Manöver bei 70 km/h. So taste ich mich an den Grenzbereich meines Autos heran.
- ☐ Bei Schnee überholen mich immer alle.
- ☐ Mit meinem Off-Roader nehme ich die Abkürzung durch das Waldstück.
- ☐ Ich vertraue auf mein ABS und gebe Vollgas. In der Kurvenmitte betätige ich die Handbremse.

4 PUNKTE

1 PUNKT

5 PUNKT

3 PUNKT

### FRAGE 6:

Wie gehen Sie an ein neues PC-Spiel heran?

- ☐ CD rein, installieren und los! Auf Handbücher habe ich keinen Bock!
- ☐ Wenn ich Probleme habe, frage ich immer meine Freundin.
- ☐ Ich lese grundsätzlich zuerst das Handbuch. Studieren geht über Probieren!
- ☐ Ich weiß, dass ich ein guter PC-Spieler bin. Nur wenn ich nicht mehr weiterkomme, schaue ich in das Handbuch.

3 PUNKT

1 PUNKT

4 PUNKT

6 PUNKT

### FRAGE 7:

In Ihrer Nähe ist gerade Jahrmarkt. Wie sieht ein typischer Kirmes-Tag für Sie aus?

- ☐ Wenn ich in den Autoscooter einsteige, steigen alle anderen aus.
- ☐ Peinlich, aber ich kann eigentlich an keinem Fahrgeschäft vorbeigehen.
- ☐ Auf der neuen Monster-Achterbahn mit Dreifach-Looping und sechsfacher Erdbeschleunigung fahre ich mindestens zehn Mal.
- ☐ Ich bleibe regelmäßig am ersten Zuckerwatte-Stand kleben.

2 PUNKT

5 PUNKT

4 PUNKT

6 PUNKT

### FRAGE 8:

Sind Sie bereit, für ein Rennspiel Ihren PC aufzurüsten?

- ☐ Wieso sollte ich das müssen? Ich habe grundsätzlich nur das Beste vom Besten!
- ☐ Mein Rechner hat erst ein Jahr auf dem Buckel – das muss reichen!
- ☐ Na ja, ein neuer Prozessor, eine bessere Grafikkarte und ein Lenkrad sind sowieso schon lange fällig!
- ☐ Bitte nicht stören – ich hänge gerade bei Day of the Tentacle!

5 PUNKT

2 PUNKT

3 PUNKT

6 PUNKT

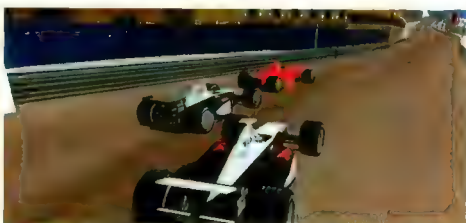
## F1 2000



Egal, auf welcher Strecke Sie bei F1 2000 fahren – hier scheint immer die Sonne.



Rauch und Brems Spuren werden korrekt dargestellt, detaillierte Streckentexturen fehlen.



F1 2000 ist noch hardwarehungriger. Jedes sichtbare Auto reduziert hier die Performance deutlich.

## Auswertung

ÜBER 35 PUNKTE

Hallo! Aufwachen! Bekommen Sie wirklich nicht von einer Kurve ab es nicht glauben, Ihr Kopf wird malen Leben nach? Auch wenn Sie überhaupt noch etwas vom Rennen haben, Sie ja nicht, wenn Adern fließt echt kein Benzin, sondern Blut. Na ja, Schaden anrichten können Sie ja nicht, wenn Sie beide Spiele bis zum Umfallen zocken. Sagen Sie aber nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

Na, Sie wollen wohl immer der durch das Tempo bestimmt. Zeit ist Geld und Letzteres sollten Sie in F1 2000 investieren. Sie sind nämlich auch ein Baster und Fröcker und nehmen es bei- zers abkommen? Wenn Sie das nicht ertragen, beschreiben Sie sich darauf, die Spieleschachtel zum Anheben auf die Mittelkonsole Ihrer Floßabgabe zu peppen.

26 - 35 PUNKTE

16 - 25 PUNKTE

Sträuben Sie ein Amt als Abgeordneter der Grünen an oder verabschieden Sie sich schlichtweg ab. Autos als stinkende Egel, lassen Sie aber auf jeden Fall die Finger von einem Rennspiel. Für Sie gibt es im Leben genug andere schöne Dinge. Wir hoffen nun, dass Sie bei der ersten Frage nicht Antwort c) angestreut haben, Sie Ferkel!

6 - 15 PUNKTE





# rollcage **STAGE II**

## Das fetzt!

Ist der Große Preis von Albanien zu langweilig? Dann haben wir genau das Rollcage für Dich: **KOLLCAGE STAGE II**.  
Denn hier regnen richtig die Fetzen! Wenn Du von Deinem Gegner nicht vorbeifahren willst, dann schick ihm doch eine nette Rakete hinterher. Aber pass auf, dass Du dich unterm Zielen nicht verlenkst. Das geht schneller als Du denkst...

 [www.take2.de](http://www.take2.de)

3D-Engine

Multispieler-Action per LAN, Internet oder Split Screen

20 verschiedene Strecken, 20 verschiedene Fahrzeuge, abgefeuerte Waffen

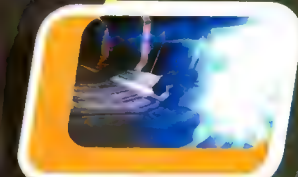
cooler Soundtrack

PG  
CD

T

PSYGNOSIS

ATD





# Schleudertrauma

Didier Auriols Toyota Corolla WRC ist eines von 17 Fahrzeugen im Spiel.



## Fakten

- 5 Schwierigkeitsgrade
- 17 Originalfahrzeuge
- 30 bekannte Rallyepiloten
- 45 eher kurze Strecken
- vereinfachtes, aber gut zu steuerndes Fahmodell

Die letzte Runde im Rennen der Rallye-Champion. Sie liegen im Sekundentakt hinter

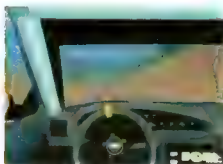
Weltmeister Tommi Mäkinen zurück, der auf der Bahn neben Ihnen herumschlingert.

Doch dank eines gekonnten Drifts in der letzten Kurve schieben Sie Ihre Nase noch als Erster über die Ziellinie ... Unrealistisch, meinen Sie? Von wegen! Steigen Sie ein!

Haben Sie Bock auf spannende Rallye-Action? Dann müsste Rally Masters von Infogrames genau das Richtige für Sie sein. Sätze 45 Kurse führen Sie quer um den Erdball, 17 Originalautos verstecken sich im Programm, darunter Rallye-Legenden wie der Lancia Delta Integrale oder Walter Röhrls Audi S1. Apropos Röhrl: Den finden Sie ebenfalls im Spiel, zusammen mit 29 anderen „echten“ Piloten ringt der bayrische Ex-Weltmeister mit Ihnen um Punkteprämien und Meister-Lorbeer.

## Dreimal sollst du Meister sein!

Neben den genreblichen Zeit- und Einzelrennen können Sie drei verschiedene Meisterschafts-Modi absolvieren, am vertrautesten dürfte Ihnen davon die „Trophy“ sein. Hierbei handelt es sich um typische Etappenrennen. Die einzelnen Teilstücke einer Rallye nehmen zwischen zwei und vier Minuten Spielzeit in Anspruch. Zuvor wählen Sie Ihren Wagen aus, stattdessen ihn mit den richti-



Die Cockpits sind äußerst spärlich ausgestattet, auch die Hände des Piloten fehlen.

## Vergleich

Obwohl Colin McRae Rally von Codemasters schon eineinhalb Software-Jahre auf dem Buckel hat und der zweite Teil in Kürze erscheinen soll, bietet die Simulation immer noch das beste Fahrmittel. Sehr gut, aber ziemlich schwierig ist auch Rally Championship 2000 von Ubi Soft.

Colin McRae Rally	85%
Rally Championship 2000	84%
Rally Masters	75%
V-Rally	57%





Der Replay-Modus zeigt das letzte Rennen aus diversen Perspektiven. Hier heizt ein Escort durch die Indoor-Arena von Las Vegas.

gen Reifen aus und dürfen minimale Änderungen am Setup vornehmen. Ohne Gegeneinwirkung bügeln Sie dann über die Pisten, sieben Computergegner streiten mit Ihnen um die Bestzeit. Anders beim „Challenge Cup“. Dort treten Sie auf Rundkursen gegen drei wild drängelnde Kontrahenten an. Alle Piloten werden vom Programm mit dem gleichen Vehikeln ausgestattet – frei wählen dürfen auch Sie nicht. Gleiches gilt für die Duell im Modus „Meisterschaft“, die bei echten Rallyes Super-Stages heißen. Beginnend im Viertelfinale fahren Sie Mann gegen Mann auf einem zweigeteilten Rundkurs den Champion aus. Nach Abschluß einer Rennserie werden Punkte verteilt. Nur wenn Sie am Ende einer Saison triumphieren, steigen Sie in die näch-

ste Rennklasse auf. Nach und nach dürfen Sie sich dann hinter das Steuer von immer mehr Fahrzeugmodellen klemmen.

### Freie Sicht für schnelle Autos!

Alle Autos unterscheiden sich im Fahrverhalten, riesige Unterschiede werden Sie aber nicht bemerken. Selbst mit der Tastatur zaubern Sie bald schwungvolle Drifts in die Kurven, obwohl auch bei Rally Masters ein Lenkrad für größeren Fahrspaß sorgt. Fünf Schwierigkeitsgrade verschaffen selbst Fahranfängern einen kinderleichten Einstieg ins Programm. Auf der einfachsten Stufe würden Sie sogar dann noch gewinnen, wenn Sie sich nebenbei die Schuhe putzen, so drastisch werden die Computergegner eingebremst. Anders in den höheren



Ihr Beifahrer kündigt im Challenge-Modus die nächste Kurve an. Beachten Sie die enorm große Sichtweite.

Levels. Dort wirken sich Schänden deutlicher auf das Fahrverhalten aus und auf Untergründen wie Schnee, Matsch oder Schotter geraten Sie häufiger gehörig ins Schleudern.

Die Pisten sehen besonders in höheren Auflösungen akzeptabel aus, die 3D-Tapeten der Streckenhintergründe gaukeln eine enorme Sichtweite vor. Einige Streckenrandobjekte wurden animiert, so fliegt zum Beispiel ständig ein Kamerahubschrauber durch die Gegend. Die zweidimensionalen Zuschauerfiguren sind dagegen eher peinlich. Auch der Motorsound klingt zu eintönig. In unserer Testversion kam es übrigens noch zu vereinzelt Abstürzen mit Nvidia-Grafikkarten. Bis zur Verkaufsversion soll das behoben sein.

Christian Bigge



Christian Bigge

**Kommentar** Sie gehören zur Schrauber-Zunft und verzweifeln, wenn Sie nicht pingelig genau am Federweg oder Übersetzungsverhältnis Ihres Wagens herumfrickeln dürfen? Dann lassen Sie die Finger von Rally Masters! Suchen Sie aber nach einem Fun-Racer, der Sie über Stock und Stein jagt, sind Sie hier richtig. Dank der drei Meisterschafts-Modi und Fahrzeugklassen hält die Freude am Fahren erfreulich lange vor, auch das Geschwindigkeitsgefühl kommt gut rüber. Trotz einer technisch sauberen Umsetzung können auch Besitzer leistungsschwächerer Rechner ruckelfrei losdüsen.



Der Kamerahubschrauber fängt die Siegerehrung ein. Die flachen Zuschauerfiguren sind allerdings ägerlich.

## Rally Masters

Mindestens:	P233, 32 MB, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	P11-400, 64 MB
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, Aureal 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Lenkrad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
CD/DVD:	473 MB/115-330 MB
Internet:	www.rallymasters.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Digital Illusions/Infogrames
Veröffentlichung:	Anfang April
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

» Rallye-Action für Einsteiger: Anfänger werden kleinere Fahrfehler großmütig verziehen. «



### Spieleranteile

- » Action
- » Ritzel
- » Strategie
- » Zufall
- » Wirtschaft

Genre:	<b>Rennspiel</b>
Testversion:	<b>Goldmaster V. 2.2</b>
Steuerung:	<b>Gut</b>
Feedback:	<b>Gut</b>
Grafik:	<b>77%</b>
Sound:	<b>70%</b>
Mehrspieler:	<b>75%</b>
Einzelspieler:	<b>75%</b>



# METZGER ODER MEDIZINER?



**BARMER**  
Deutschlands größte Krankenkasse

**BESSER DIE BARMER**



# Doppelt gemoppelt

Spaß an Achterbahnen? Lust auf Bleifuß? Wir haben die richtige Adrenalinspritze für Sie. Mund zu, Augen auf!

Zwölf Waffensysteme, 20 Rennsarg-Modelle, über 60 Strecken: Das ist *Rollcage Stage 2*. Nach zwei Minuten sind Sie wieder voll im Rennfieber. Psychosis erweiterte den Augenzu- und durch-Spaßmacher der Vorjahrsrennsaison konsequent an allen Ecken und Enden. Kernstück ist die Liga. Sie setzen sich ans Steuer einer – selbst an Decken fahrbaren – Blechkiste, treten gegen vier Gegner an und arbeiten sich langsam Strecke für Strecke und Klasse für Klasse nach oben, sofern Sie gewinnen. Wurmlocher, Mini-Raketen, Maschinengewehre oder Turbos helfen ungemein, die ungeliebten Kontrahenten auf die verdienten hinteren Ränge zu verweisen. Neu: Zwei gleiche Extras ergeben ein stärkeres. Wenn es trotzdem einmal hakt, widmen Sie sich einfach den anderen Modi. In zehn Trainingsparcours erledigen Sie leichte Aufgaben, im Zeitrennen geht es einsam auf die Jagd

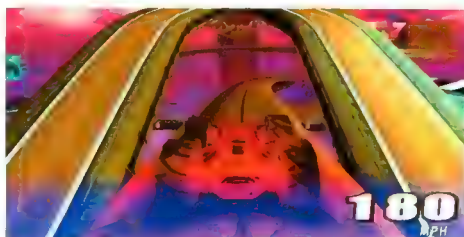
nach Rundenrekorden und im neuen Scramble-Modus ist Geschick gefragt. Je besser Sie sind, desto mehr Boni bekommen Sie spendiert, wie beispielsweise das verrückte Trümmerfußball für Mehrspieler. Bis zu fünf Zocker

im Netzwerk oder vier vor einem geteilten Bildschirm dürfen Manöver zeigen, für die im echten Leben ein Gratisurlaub in der Justizvollzugsanstalt winken würde.

Joachim Hesse



Explosion und voraus: Jetzt geschickt die Laserklingen-Extrawaffe einsetzen und Sie liegen an der Spitze.



Der harte Weg: Statt sich einen Wolf zu kratzen, hätten Sie durch einen Sprung nach dem Start direkt ins Ziel abkürzen können.

## Rollcage Stage 2

**Mindestens:** PII 233, 32 MB RAM, Windows 95/98/NT  
**Sinnvoll:** PIII 500, 64 MB RAM, 3D-Karte  
**Grafik:** Direct3D, Glide  
**Sound/Musik:** DirectSound, CD Audio  
**Eingabegeräte:** Tastatur, Joystick  
**Spieldauer:** 4 Sp./PC; 5 Netzwerk; 5 Sp./CD  
**CD/HD:** 281 MB/ca. 50 bis 200 MB  
**Internet:** <http://www.rollcage-game.com>  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. DM 50,-  
**Hersteller:** Psychosis/Take 2  
**Veröffentlichung:** Erhältlich  
**USK-Altersfreigabe:** Ab 6 Jahren

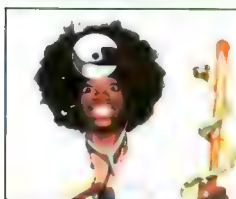
**Spieleanteile**

- Action
- Rassei
- Strategie
- Zuhilfenahme
- Wirtschaft

**Genre:** Rennspiel  
**Testversion:** Beta v. 28.3.2000  
**Steuerung:** Befriedigend  
**Feedback:** Gut  
**Grafik:** 79%  
**Sound:** 80%  
**Mehrspieler:** 75%  
**Einzelspieler:** 74%

» Neuer Publisher, neues Glück: Wer auf witzige Balleiraser steht, sollte das Spiel nicht auslassen.

## Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte. Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



**job\_navigator 2.0** Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

**Jetzt gratis bestellen!**  
 200005

Vorname .....

Name .....

Straße, Nr. ....

P.L. ....

Ort .....

Alter .....

Berufswunsch .....

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen ansprichtet. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergegeben.

So kommt man an den job\_navigator 2.0:  
 Per Post: BARMER, 49271 Wuppertal  
 Per Internet: [www.barmar.de](http://www.barmar.de)  
 Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

**BARMER**  
 Deutschlands größte Krankenkasse

Kommentar



Joachim Hesse

Ob rutschiger Schnee oder Fahrt an der Tunneldecke, bei *Rollcage 2* tanzen die Tempodüsen Polka. Die Big-Beat-Musikstücke überzeugen diesmal. Das alte Problem „Eben, war ich noch in Führung und im nächsten Moment fahre ich kreuz und quer die Wände hoch“ existiert aber immer noch, allerdings nicht mehr so extrem wie in Teil 1. Wenn Sie sich daran gewöhnen können, dass die Monsterroller sehr penibel reagieren und der Rechner bei dicken Explosionen in die Knie geht, bekommen Sie gute Action zum Schnäppchenpreis.



# Immer feste druff

Wieder stapfen die Bayern schnurstracks auf das Finale der Champions League zu.

Nur mit Hauruck-Fußball ist eine solche Leistung kaum zu vollbringen, sollte man meinen. Denkste! Beim PC-Spiel zur Königsklasse mutiert die Brechstange zum alleinigen Stilmittel.

Das Runde muss in das Eckige! Die einfachste aller Fußballweisheiten diente als Konzeptvorlage für das offizielle Gebolze (alle Teams, korrekte Kader) zur aktuellen Saison. Damit auch ungeschickte Sesselsportler möglichst häufig Tore bejubeln können, reduzierte Eidos den spielerischen Anspruch auf das Nötigste. Über zwei gesun-



Bei Freistößen und Eckbällen zeigen Balken die Flugrichtung an.



Bei den Jubelarien nach Toren hat sich Eidos etwas einfallen lassen: Wir zählten zwölf verschiedene Animationen.



Schwer zu finden, zum Glück aber vorhanden: Die Kameraperspektiven können Sie erst umstellen, wenn Sie das laufende Spiel unterbrechen und dann das Optionsmenü aufrufen.

de Hände sollten Sie verfügen und möglichst ein Gamepad mit acht Knöpfen besitzen, schon steht dem Meisterpokal kaum mehr etwas im Weg – jedenfalls nicht die gegnerische Verteidigung.

## Das ist ja einfach!

Tore erzielen Sie zumeist durch Alleingänge in den Strafraum, die mit einem Schuss in die kurze Ecke abgeschlossen werden. Die schwachbrüstigen Torhüter schauen bei solchen Aktionen grundsätzlich in die Röhre. Kombinationen sind zwar möglich, aber eigentlich unnötig. Etwas mühsam ist es, in der Defensive regelgerecht zu attackieren. Grätschen werden so-

fort mit Karten geahndet, das „Ablaufen“ des Balles erfordert tatsächlich ein wenig Übung. Technisch kann UEFA dagegen durchaus mithalten. Mit einem Pentium-III-System dürfen Sie sogar mit 1.280x1.024 Bildpunkten ruckelfrei kicken, Wittereffekte sorgen für Abwech-

lung, lediglich die Spieleranimationen wirken mitunter etwas staksig. Der deutsche Spielkommentar sorgt häufiger unfreiwillig für Heiterkeit. Die Reporter „Armin“ und „Albrecht“ überschütten Sie hier stakkatoartig mit Halbsätzen.

Christian Bigge



Christian Bigge

UEFA Champions League 1999/2000 lässt schon nach wenigen Spielminuten seine Konsolenherkunft durchblicken. Selbst durch die Menüs manövrieren Sie sich mit dem Gamepad. Im Spiel gibt es Torszenen satt und erste Erfolge stellen sich schnell ein. Fans fixer Fußball-Action dürfen somit ruhig mal einen Probe-Zock riskieren, besonders gegen menschliche Gegner macht das Laune. Strategischen Tiefgang dürfen Sie hier allerdings nicht erwarten.

## UEFA Champions League

<b>Mindestans:</b>	P 233, 32 MB, Win9x
<b>Sinnvoll:</b>	PII 233, 64 MB, 30-Karte
<b>Grafik:</b>	DirectDraw, Direct3D, Glide
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Joystick, Gamepad
<b>Spielerzahl:</b>	8 Sp. Netzwerk (1 Sp./CD)
<b>CD/HD:</b>	484 MB/3 MB
<b>Internet:</b>	http://www.eidos.de
<b>Sprache:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 120,-
<b>Hersteller:</b>	Silicon Dreams/Eidos
<b>Veröffentlichung:</b>	Ende März
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ohne Beschränkung

» Technisch sauberes Action-Gebolze ohne spielerischen Tiefgang «

<b>Genre:</b>	Sportspiel
<b>Testversion:</b>	Master v. 17.03.
<b>Steuerung:</b>	Befriedigend
<b>Grafik:</b>	80%
<b>Sound:</b>	68%
<b>Mehrspieler:</b>	70%
<b>Einzelspieler:</b>	



66%



# Playcom

Software Vertriebs GmbH

**PC** PC - CD-ROM  
**CD-ROM**

## HARDWARE

Gravis Gamepad Pro (Joypad)	DV	39.99
Joystick Black Widow	dt	19.99
Kopfhörer Screen Beat	dt	19.00
Lenkrad McLaren (Pedale+Rumble)	dt	119.99
Logitech-Maus incl. "Z" & Lösung	DV	34.99
Saitek Cyborg 2000 3D USB Stick	DA *	99.99
Saitek Joystick X 7-34	DA	24.99
Saitek PC Dash	DV	59.99



Saitek Joystick X 7-34

**TOP Preis**  
**24.99**

## MERCHANDISE

South Park Schlüsselanhäng "Cartman" dt	7.95
South Park Schlüsselanhäng "Chefkoch" dt	7.95
South Park Schlüsselanhäng "Kenny" dt	7.95
South Park Schlüsselanhäng "Kyle" dt	7.95
South Park Schlüsselanhäng "Stan" dt	7.95



**je DM 7.95**

**0361 - 49 29 300**

Fax: 0361 - 49 29 292

eMail: Info@playcom.de

## ANWENDUNGEN

Abiur Trainer Englisch	DV	34.99
Abiur Trainer Mathematik	DV	34.99
Addy Euro	DV	24.99
Catz 4	DV	24.99
Dogz 4	DV	24.99
Game Maker 2000	DV	89.99
Print Master 8.0 Gold Deluxe	DV	29.99
Sailor Moon Druck- und Screensaver	DA	34.99
South Park Organizer	DV	24.99



Addy Euro

**Der Euro**  
**DM 24.99**

**SOUTH PARK OFFICIAL PC ORGANISER**



South Park Organizer

**DM 24.99**

## SOFTWARE SONDERANGEBOTE

C&C Tiberian Sun Firestorm	DV	29.00
F1 Racing Simulation Classic	DV	29.99
Flanker 2.0 (Su-27)	DV	38.00
Forsaken (JC)	EV	6.99
Shadowman	DV	24.99

C&C Tiberian Sun Firestorm



Shadowman



**29.99 TOP Preis**

**24.99 TOP Preis**

## SOFTWARE

Age of Empires 2	DV	84.99
Anstoss 3	DV	89.99
Barbie Domröchen	DV	59.99
Battlezone 2	DV	79.99
Darkest	DA	79.99
Dark Projekt 2 The Metal Age	DV	84.99
Deus Ex	DV *	89.00
Die Hard Trilogy 2	DV *	74.99
F1 2000	DV	89.00
Final Fantasy 8	DV	79.99
Game Gavery 2 Millenium Edition	DV	44.99
Half Life Generation Pack	DV	69.99
Imperium Galactica 2	DV	74.99
Invictus - Im Schatten des Olymp	DV	74.99
Messiah	DV	69.99
Nox	DV	79.00
Planescape Torment	DV	69.99
Player Manager 2000	DV	74.99
Prince of Persia 3D	DV	49.99
Soldier of Fortune	DV	74.99
Star Trek Armada	DV	79.99
Star Trek Deep Space Nine Millenium	DA	79.99
Star Wars Force Commander	DV	74.99
Star Wars Obi-Wan	DV *	74.99
Sudden Strike	DV *	84.99
The Sims	DV	79.00
Tomb Raider 4	DV	49.00
Tzar	DV	74.99
UEFA 2000	DV	79.99
Ultima 9 Ascension	DV	74.99
Vampire - Maskerade	DV *	84.99
Wall Street Tycoon	DA	69.99

Handleranfragen erwünscht!  
schriftlicher Gewerbenachweis  
- erforderlich!

## Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden BIK-Service
- ✓ Playcom Magazine
- ✓ ab 25€ - 30€ Versandkostenfrei
- ✓ Verfallsdatums möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Kundenservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

The Sims



DM 79.99



DM 79.99

Ultima 9 - Ascension



DM 74.99



DM 79.99

Nox



DM 79.99



DM 74.99



# STAR WARS™: EPISODE I

## Die Dunkle Bedrohung™

## RACER™



Das Spiel basiert auf der Geschichte des lang erwarteten Films "Die Dunkle Bedrohung" und versetzt Sie in die Rollen der wichtigsten Charaktere des Films: Jedi-Ritter Obi Wan Kenobi, Jedi-Meister Qui Gon Jinn, Königin Amidala und Captain Panaka.

**neu & Games**  
DM 49,95

Übernehmen Sie die Rolle des jungen Sklaven Anakin Skywalker, des Champions Gebulba oder eines der 20 anderen unbarmherzigen Mitstreiter und nehmen Sie mit Ihrem von zwei riesigen Turbinen angetriebenen Podracer an galaktischen Turnieren oder Rennen teil.



## STAR WARS™: X-Wing Alliance™

### DER LEGENDÄRE KAMPF UM ENDOR

Star Wars: X-Wing Alliance fesselt den Spieler mit atemberaubender Star Wars Action und verfügt über eine wesentlich verbesserte 3D-Umgebung. Das Spiel bietet einen story-orientierten Einzelspieler-Modus, verschiedene Mehrspieler-Modi sowie zum allerersten Mal die Möglichkeit, die Millennium Falcon in einem Angriff auf den zweiten Todesstern während des Kampfes um Endor zu fliegen. Star Wars: X-Wing Alliance wartet mit spektakuläreren Raumkämpfen und mit mehr als doppelt so vielen Schiffen und Objekten auf, als jede Star Wars Flugsimulation bisher. Die Missionen können sich in bis zu vier verschiedenen Sektoren abspielen, und Schlachten können innerhalb der gleichen Planetengruppen, mehreren Sonnensystemen oder auch verteilt in der gesamten Galaxis geführt werden.

**DM 49,95\***



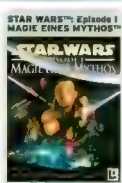
Das Strategiespiel von LucasArts. Zerschlagen Sie die Allianz und nehmen Sie das Schicksal in die Hand. In Star Wars: Rebellion™ haben Sie unzählige Möglichkeiten, Ihr taktisches und strategisches Können unter Beweis zu stellen.



Nun können Sie Ihren Mut in rasenden Echtzeit-Wellenschlachten unter Beweis stellen. Treten Sie gegen 2 bis 8 Spieler über Modern Network oder Internet an, um den besten Kampfführer der Galaxis zu ermitteln. Inklusive Missionen.



Grim Fandango™ kombiniert Elemente des klassischen Film Noir mit einer mysteriösen Story, in der Manny Calavera, Heldentrolcheur im Land der Toten, vier Jahre auf der Suche nach Erlösung ist. Grim Fandango™ ist die ambitionierteste Grafikadventure, die LucasArts jemals entwickelt hat.



Magie eines Mythos ist die faszinierende Führung durch den neuesten Star Wars™ Film. LucasArts Entertainment Company LLC bietet den Fans mit Star Wars™ Episode I: Magic of the Mythos™ die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen von Star Wars™ Episode I: Die Dunkle Bedrohung™ zu werfen.



\* & Missionen "Mythos of the Stars" Der 3D-Shooter der Extraklasse! Möge die Macht mit Ihnen sein! In der Rolle von Kyle Katarn kämpfen Sie in dreiwendigen Missionen gegen das Imperium in den legendären Wings, Y-Wings, A-Wings und auch V-Wings kämpfen zu lassen, um der Star Wars™ Galaxis die Freiheit wiederzugeben.



Star Wars™ Rogue Squadron™ gibt dem Spieler erstmals die Gelegenheit, in den Raumzug von Luke Skywalker zu steigen und in atemberaubenden Missionen gegen das Imperium in den legendären Wings, Y-Wings, A-Wings und auch V-Wings kämpfen zu lassen, um der Star Wars™ Galaxis die Freiheit wiederzugeben.



Ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

## X- Beyond The Frontier



Seit der Mensch erkannte, dass die Erde keine Scheibe ist, träumt er davon, zu den Sternen zu reisen!

X - Beyond the Frontier ist ein faszinierender Genremix mit Action-, Simulations- und Strategieapteilen. Nutzen Sie Ereignisse oder Naturkatastrophen auf den verschiedenen Planeten, um Ihre Gewinne zu maximieren. Bauen Sie Fabriken, um günstiger Ihre eigene Ware herzustellen, und verbessern Sie durch Handel Ihren experimentellen Raumjäger, um ihn in eine wirksame Waffe gegen Ihre Feinde zu verwandeln. Eine rasante hardwarebeschleunigte 3D-Engine, die alle vorhandenen 3D-Grafikkarten unterstützt, begleitet von einem realistischen 3D-Sound, führt Sie durch diesen unbekannten Raumsektor. Wie Sie es schaffen, Ihren Auftrag zu Ende führen, liegt ganz bei Ihnen!



## N.I.C.E. 2 King Size

Voll auf Speed!

Mit N.I.C.E. 2 King Size kriegen Sie die volle Packung: die preisgekrönte Vollversion plus das Add-On Tune-Up. Fahren Sie die giftigsten Serienautos der Welt und messen Sie sich mit den härtesten und brutalsten Rennfahrern, die der Rennsport je hervorgebracht hat. Nutzen Sie die skurrilsten Waffen oder teilen Sie kräftig aus. Hier lernen Sie die Härte des Amateurrennsports kennen. Ob Fahrzeugtuning, Time Attack, Netzwerkmodus, bei strahlendem Sonnenschein oder bei Nebel...nehmen Sie einfach noch einen kräftigen Schluck Benzin, schrauben Sie die Gatling Gun auf die Motorhaube und ab auf die Strecke!

## ANSTOSS 2 GOLD



ANSTOSS 2 GOLD vereint nicht nur die Topseller ANSTOSS 2 und ANSTOSS 2 - Die Verlängerung, sondern enthält auch noch ein 100-seitiges Buch, geschrieben von Gerald Köhler, mit Tipps & Tricks, Taktiken, Hintergründen und vielem mehr.

## STAR WARS™: SHADOWS OF THE EMPIRE™



Shadows of the Empire™ enthält ein Jetpack-Abenteuer, Mann-gegen-Mann Kämpfe in labyrinthartigen Innenleveln, Snowspeeder-Kämpfe und Weltraumschächten. Han Solo hat seine Millennium Falcon und Freund Dash Rendar die Outrider, ein stark gepanzertes und multifunktionales Raumschiff.

## STAR WARS™: BEHIND THE MAGIC™



Garantiert das unterhaltsamste STAR WARS™ Multimedia-Handbuch der Galaxis! Ein Muss für alle wissensdurstigen STAR WARS™ Fans, das keine Fragen offen lässt!

## Weitere PC Games Classics

DM 19,95\*

Toshinden 2 Rent a Hero Grand Prix 500  
RedJack Sinistar

DM 29,95\*

Monkey Island Special Die Abenteuer des Indiana Jones  
Vermeer Elisabeth I. Fatal Racing Test Drive Off-Road  
Outlaws™ Monkey Island 3™ Dark Secrets of Africa  
Deadlock 2 Jack Nicklaus 5  
Tender Loving Care - Die Versuchung

DM 39,95\*

Jetfighter 3+ LucasArts Zehn Adventures Test Drive 4  
Castrol Honda Suberbike World Champions

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt! Vertrieb: **RUSHWARE** GmbH x **THQ** c o m p a n y, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

\*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.





Helden wie der Soldat John Mullins oder unser altbekannter Meisterdieb Garrett sind gefragte Leute.

# Wie würden Sie entscheiden?

## Fakten

### Soldier of Fortune

- 26 Levels
- viele Zwischensequenzen
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 12 Waffen
- 26 Treffervarianten bei Gegnern
- mächtig aufgetriebene Q2 Engine

Spinnen die von der PCA jetzt endgültig? Wie kann man bloß das Action-Adventure Dark Project 2 mit dem Ego-Shooter Soldier of Fortune vergleichen? Nun: Beide Titel sind sich ähnlicher, als es auf den ersten Blick scheint! Wir verraten Ihnen, welches Spiel für Sie erste Wahl sein sollte.

## Fakten

### Dark Project 2

- 15 Missionen
- Einleitungsfilm für jede Mission
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Neue Ausrüstungsgegenstände
- Neue Gegnertypen
- Leicht verbesserte Grafik



## Dark Project 2

## Mantel &amp; Degen

Ehrlichkeit ist menschenfreundlich, lohnt sich aber nicht.“ Meisterdieb Garrett hat sich seit seinem ersten Abenteuer kaum verändert. Auch in *The Metal Age* ist er ein zynischer, lie-

benswerter Halunke. Er macht ständig lange Finger – und die um ihr Hob und Gut erleichterten reichen Bürger machen entsprechend lange Gesichter. Sein Talent, bei der Berufsausübung ungewollt in größere Schwierigkeiten zu geraten, stellt Garrett auch diesmal unter Beweis: Einerseits hat ihn der neue Sheriff Gorman Truait auf der persönlichen Hass-Liste; andererseits trachtet ihm eine religiöse Vereinigung nach dem Leben. Besagte Sekte, die so genannten Mechani-



Dark Project 2 entführt Sie in mittelalterliche Fantasy-Szenarien wie z. B. die Kathedrale der Mechanisten. Das kleine Bild zeigt eine Grotte, in der Pflanzen mit Augen wachsen.

sten, baut dampfgetriebene Maschinenwesen und Überwachungskameras. Abgesehen von dieser „modernen Technik“ wirkt Garretts Welt aber

nach wie vor antik: Sie könnte aus einem Mantel-&-Degen-Film entsprungen sein. Der Spieler verkörpert den reizenden Schurken, schnappt sich Dietri-

che, Pfeil und Bogen, schleicht in der Ich-Perspektive umher, wird in eine Verschwörung verwickelt und muss letztendlich sogar die Welt retten ...

## Soldier of Fortune

## Heckler &amp; Koch

Irgendwer muss die schmutzige Wäsche ja waschen!“ So in etwa könnte John Mullins’

zynisches Lebensmotto lauten, seines Zeichens Hauptfigur in Ravenssoftwares Söldnerspekta-

kel *Soldier of Fortune*. Als „inoffizieller Berater“ für militärische Operationen im In- und Ausland arbeitet John zusammen mit seinem alten Kumpel

Hawk für eine amerikanische Geheimorganisation, die sich „Der Laden“ nennt. Und wie es der Zufall so will, herrscht momentan wieder Hochkonjunktur im Söldnergeschäft. Denn unbekannte Terroristen haben vier Nuklearsprengköpfe aus einer russischen Militärbasis gestohlen und bedrohen damit den Rest der friedlichen Welt. Natürlich sollen John und Hawk die gefährlichen Atombomben wieder zurückbringen. Doch besagte Terroristen führen scheinbar weit mehr im Schilde, als überdimensionierte Feuerwerkskörper in New York, Tokio oder Washington am Silvesterabend zünden zu wollen. Der Spieler verkörpert den hart gesottenen Söldner John Mullins, schnappt sich Pistole, Maschinengewehr und Handgranate, schleicht in der Ich-Perspektive umher, wird in eine Verschwörung verwickelt und muss letztendlich sogar die Welt retten ...



Showdown auf dem Dach eines Tokioter Penthauses. Der Kampfhubschrauber verträgt einiges.





Vor den dampfgetriebenen Maschinen kann sich Garrett zum Glück verstecken – oder sie mit einem Wasserpfel ausschalten.

## Dark Project 2

## Auf die leise Tour

Wer sich in *Dark Project 2* auf Zweikämpfe einlässt, haucht sein virtuelles Leben schneller aus als eine liebste Wanderkröte auf der Bundesstraße. Garrett kann zwar mit dem Schwert fuchteln, agiert aber lieber aus dem Hinterhalt. Folgerichtig hu-

schen Sie von Schatten zu Schatten, um nicht gesehen zu werden. Hilfreich ist eine Anzeige am unteren Bildrand: Je dunkler sie ist, desto besser. Wenn Sie einen Gegner erspahn, können Sie ihn ziehen lassen und weiterschleichen. Oder Sie schicken ihn per Knuppel

ins Reich der Träume und schleppen den Körper in eine Ecke. Notfalls tut's ein Schuss mit dem Bogen. Meuchelmorde sind aber nur für Sitzpinker – in höheren Schwierigkeitsgraden dürfen Sie die Methode oft gar nicht anwenden. Wichtig ist ferner, leise zu agieren.

### Ohne Moos nix los

Neben dem noch wie vor einzigartigen Schleich-Prinzip spielt bei *Dark Project 2* eine wichtige Rolle, wie Sie die Umgebung beeinflussen. Wasserpfel löschen Fackeln, Lärmpfel lenken Gegner ab, Moospfeile legen eine schalldämmende Pflanzenschicht über allzu geräuschfördernde Bodenbeläge. Die neuen Efeupfeile lassen im Gegensatz zum altbekannten Seilpfel selbst an Steinen eine Liane wachsen, an der sich unser Spargelartzan hochzieht. Neue Dopingmittel wie der Federfalltrank für Sprünge aus großen Höhen, das Gebräu für

## Vergleich

*Dark Project 2* ist dem Vorgänger vorwiegend durch das bessere Leveldesign überlegen. Das ähnliche *System Shock 2* bietet wegen der Charakterentwicklung einen Tick mehr Spieltiefe – spricht aber eher Science-Fiction-Fans an.

System Shock 2	89%
Dark Project 2	87%
Dark Project (abgewertet)	84%

Sprinteinlagen oder ein Schluck aus der Unsichtbarkeitspulle erweisen sich als nette Beigaben – richtig innovative Ideen sind Mangelware. Am sinnvollsten einsetzbar ist noch Garretts künstliches Auge: Er kann damit zoomen und eine zugehörige, bewegliche Mini-Kamera in Räume werfen, um diese gefahrlos auszuspähen. Nahezu vor jedem Auftrag dürfen Sie im Laden Ihre Ausrüstung ergänzen. Das Nötigste hat Garrett aber ohnehin am Mann.

## Soldier of Fortune

## Auf die harte Tour

Wer sich in *Soldier of Fortune* – wie bei Ego-Shootern sonst üblich – permanent auf wilde Schießereien einlässt, haucht sein virtuelles Leben schneller aus als ein Froschkönig im französischen Gourmetrestaurant. Sie kommen zwar nicht umher, wie Arnold S. durch die Levels zu stolzieren und eine (un)gesunde Portion Blei nach der anderen mit viel Getöse in Gegnerhorden zu pumpen; dennoch ist der Ein-

satz von geräuscharmen Waffen (Messer, schallgedämpfte Maschinenpistole und Scharfschützengewehr) anzurufen, denn je weniger Lärm Sie verursachen, desto weniger Gegner stellen sich Ihnen in den Weg. Dabei hilft eine Geräuschanzeige am unteren Bildrand. Je dunkler diese ist, desto besser. Gezielte Schüsse auf den Oberkörper und Kopf helfen Ihnen, möglichst wenig Munition zu verbrauchen. Dank der GHOU-Grafiktechnologie besitzen die Gegner 26 über den Körper verteilte Trefferzonen. Schießen Sie beispielsweise auf die Hand, in der Ihr Rivale eine Waffe hält, lässt er diese fallen und hält sich schmerzverzerrt das verletzte Körperteil.

### Ohne Moos nix los?

Für Ihre Aufträge bekommen Sie als Söldner natürlich Geld, das Sie aber weder für



Mit dem futuristischen Strahlengewehr können Sie hintereinander stehende Gegner auf einen Stromschlag ausschalten.

Waffen noch für sonst irgendwas ausgeben können. Schade eigentlich, das hätte die Atmosphäre in *Sof* sicherlich noch gesteigert. Glücklicherweise bekommen Sie eine Menge unterhaltsamer Zwischensequenzen während des Spiels geboten, die mit der Spielengine dargestellt werden. Mal retten Sie sich aus einem hinter Ihnen explodierenden Tunnel, turnen

wagemutig auf einem Fenstersims in Schwindel erregender Höhe herum, sehen Saddam Hussein im Fadenkreuz ihres Scharfschützengewehrs oder flüchten mit einem Transportflugzeug wie im Kriegsfilm „Die Wildgänse kommen“. Kollege Hesse und Gooding feierten jede Zwischensequenz mit frenetischem Applaus und installierten gleich einen kinotaug-

## Vergleich

*Soldier Of Fortune* hat im Vergleich mit *Half-Life* technisch und spielerisch die Nase leicht vorn. *Wheel of Time* glänzt mit besserer Grafik, aufwendigen Renderfilmen und mehr Spieltiefe.

Wheel of Time	90%
Soldier of Fortune	82%
Half-Life (abgewertet)	80%





Mit dem Kamera-Auge lässt sich die Umgebung auskundschaften. Wir sehen Garrett (vorne) und eine ahnungslose Wache.

### Spontaner Held gesucht

Haarspalter mögen kritisieren, dass *Dark Project 2* nur eine bessere Missions-CD ist. Stimmt. Tut aber nicht weh. Denn beim Leveldesign haben sich die Macher ins Zeug gelegt. Abwechslung ist Trumpf: Einmal sollen Sie in einer gigantischen Hafenanlage so viel Kohle wie möglich zusammenraffen, um Ihre

Miete zahlen zu können. In Mission 4 muss Garrett vor der Stadtwaache fliehen und sich zu seinem geheimen Unterschlupf zurückziehen. Wundern Sie sich nicht, wenn was dazwischenkommt und Sie plötzlich umdisponieren müssen! Dramatische Wendungen würzen immer wieder das Diebesleben. Ein Bankraub fordert ebenso den ganzen



Ein Häufchen Elend: Wir haben fünf Wachen mit dem Knuppel bewusstlos geschlagen und in eine dunkle Ecke geschleppt.

Kerl wie der Einbruch in die Villa des Mechanisten-Obergurus. Dem Einstieg gehen ausgedehnte Turnübungen voran: Sie müssen über die Dächer der Stadt einen Weg finden und durch die eine oder andere Wohnung wandeln – als Abkürzung sozusagen. Oder Sie finden sich in einem Wald wieder, in dem es spukt und Sie der

Blutspur eines verletzten Heiden folgen sollen. Später wird es noch kniffliger, wenn es gilt, einen schwer bewachten Typen zu entführen. Wo finde ich den Typen? Wie werde ich seine Gorillas los? Und komme ich aus dem Schlamm wieder raus, obwohl ich den übergewichtigen Fuzzi doch durch die Gegend tragen muss?



Na wen haben wir denn da im Visier? Was dieser bekannte Politiker mit SoF zu tun hat, erfahren Sie in den späteren Missionen.

lichen Popcornautomaten in der Redaktion.

### Spontaner Held gefunden

Pedanten mögen bemängeln, dass SoF grafisch leicht veraltet ist. Im Vergleich mit *Half Life* werden Sie auch nicht so sehr von der Story in den Bann gezogen, die Identifikation mit dem Helden bleibt aus. Dennoch ist das abwechslungs-

reiche, streng lineare Leveldesign erstklassig und steigt im Schwierigkeitsgrad langsam an. Zuerst schleichen Sie sich durch U-Bahn-Stationen oder kämpfen sich auf einem fahrenden Zug nach vorne, der von unterbewaffneten Handlangern bewacht wird. Später, in dem darauf folgenden Straßenkrieg-Szenario sind die Gegner aus einem ganz ande-



Terroristen, Schurken und allerlei zwielichtige Gestalten wie dieser Bengel mit Skimutze machen Ihnen das Leben schwer.

ren Holz geschnitzt und tragen Schutzwesten und schwere Waffen mit sich herum. Sie werden öfter von Hinterhalten und plötzlich auftauchenden Gegnern überrascht und müssen schon mal vor Handgranaten in Deckung hechten. Die Suche nach den Atombomben führt Sie rund um den Globus, allerdings sind alle Namen, Städte und Länder in der deutschen

Version verfremdet; auch auf Blut und übertriebene Gewaltdarstellung wurde verzichtet, was den Spielspaß keineswegs schmälert. Zivilisten dürfen Sie auf keinen Fall töten, sonst ist das Spiel sofort für Sie gelaufen. Aus fünf Schwierigkeitsgraden wählen Sie den passenden aus oder nehmen per Optionsmenü die gewünschten Einstellungen selbst vor.



## Fehlersuche

Unser Testmuster wies noch technische Mängel auf. Bei der Mission, in der Garrett die Dame von der Stadtwahe verfolgt, teilte uns das verfluchte Programm im normalen Schwierigkeitsgrad immer wieder an derselben Stelle mit, wir seien entdeckt worden – das sahen wir anders! Unter „Hart“ und „Experte“ gab's keine Probleme. Kleinere Mankos: Dampfroboter bildeten sich hin und wieder ein, Hubschrauber zu sein und schweben zu müssen. Einer verirrt sich in einem Wasserbassin und kam nicht mehr raus (prima, ein Problem weniger!). Ab und zu treten Fehler bei der Kollisionsabfrage auf, was sich z. B. darin äußert, dass Garrett nicht durch eine offene Tür gehen will. Nur mühsames Herumrangieren wie mit einem Lkw hilft.

## Bug-Report

SoF hat glücklicherweise nur sehr wenige technische Mängel. Richtig übel wurde es nur, als wir durch ein Hotel schlichen und dort Geiseln befreien mussten. Sobald wir einen der zahlreichen Gegner erledigten, erschien auf dem Monitor eine Fülle übelster Darstellungsfehler, egal welche Grafikkarte oder -einstellung wir verwendeten. Auch die EAX-Unterstützung für Soundblaster-Soundkarten funktionierte noch nicht einwandfrei; missklingende Explosions- und Schussgeräusche waren die Folge. Kleineres Manko: Bei erledigten Gegnern hatte die Kollisionsabfrage offensichtlich Probleme, so dass sie zur Hälfte in Mauern und Türen verschwanden. Abgesehen von diesen kleinen Fehlern ist SoF ein äußerst stabiles Actionspiel.

## Dark Project 2

### Leistungsmerkmale

Da *Dark Project 2* auf den Grafikroutinen des ersten Teils basiert, können Sie bei niedriger Auflösung auch mit weniger schnellen Rechnersystemen akzeptable Ergebnisse erzielen. Mit älteren Grafikkarten (6400; Rage Fury 128) kommt es besonders bei 1.024 x 768 Pixeln zu starken Aussetzern, wenn Sie Garrett von dunklen in hellere Bereiche bewegen.

### Bildauflösung 800x600

	KG-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

### Bildauflösung 1.024x768

	KG-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar
Voodoo3 3000	nicht unterstützt			
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

### Installation und Mehrspielermodus

*Dark Project 2* bietet drei Installationsvarianten an, die 476, 669 oder 960 MB auf der Festplatte belegen. Die Ladezeiten sind mittel bis lang. Der von vielen Fans erhoffte Mehrspielermodus fehlt erneut. Hersteller Looking Glass hat aber eine spezielle Version (mit den Titel „Theft Match“ angekündigt, die noch vor dem dritten Teil erscheinen soll).

## PRÜFSTAND

### Pro & contra

- Erstklassige Atmosphäre
- Brillanter Sound
- Abwechslungsreiche Missionen
- Das „etwas andere“ Spielprinzip
- Spannende Hintergrundgeschichte
- Über-überragende Zwischensequenzen
- Sympathischen Held
- Wenige Neuerungen
- Mittelmäßige Grafik
- Mängel bei der Künstlichen Intelligenz der Computergegner

### Grafik

Optisch ist *Dark Project 2* kein Meilenstein. Die beiden Zombies im Bild versprühen trotzdem angenehme Gruselatmosphäre.



## Soldier of Fortune

### Leistungsmerkmale

Das grafische Facelifting der Quake2-Engine hat zur Folge, dass *Soldier of Fortune* nun wesentlich mehr Ansprüche an Ihren Prozessor stellt. Um Leistung zu schinden, wird Ihnen daher eine niedrigere Auflösung wenig bis gar nichts bringen. Denn wenn sich Ihr Bildschirm mit Dutzenden von Gegnern füllt, sinkt Ihre Bildwiederholrate natürlich unweigerlich in den Keller.

### Bildauflösung 800x600

	KG-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

### Bildauflösung 1.024x768

	KG-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar	optimal spielbar gut spielbar noch spielbar kaum spielbar
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

### Installation und Mehrspielermodus

*Soldier of Fortune* bietet lediglich eine Installationsvariante an, die satte 700 MB auf Ihre Festplatte schaufelt. Die Ladezeiten sind mittel. Im Mehrspielermodus haben Sie die Wahl: Fünf Spielmodi (CTF, Assassin, DeathMatch, Realistic & Arsenal), sechs „Teams“ mit insgesamt 50 Modellen sowie 13 DeathMatch- und sieben CTF Maps sorgen für Abwechslung.

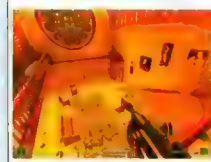
## PRÜFSTAND

### Pro & contra

- Gute Atmosphäre
- Brillanter Soundtrack
- Abwechslungsreiche Missionen
- Gutes Leveldesign
- Spannende Hintergrundgeschichte
- Kinoreife Zwischensequenzen
- Verdientes Geld kann nicht ausgegeben werden
- Manche Szenen hart an der Grenze des guten Geschmacks
- Gegner-KI wenig überzeugend

### Grafik

SoF bietet trotz Quake2-Engine noch etwas für das Auge. Grafisch ansprechende Räume wie diese Bibliothek sind dennoch eher selten.







# CHAMPIONS LEAGUE®

SEASON 1999/2000

Wenn Fußball Deine

# Religion ist ...

... dann ist das Deine  

# Bibel

DAS OFFIZIELLE VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE



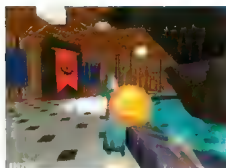
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

Silicon  
Dreams

EIDOS  
INTERACTIVE

\*Any intellectual assets and images, or will be their owners and logos are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third party's unauthorized copying of such names and logos. PG UEFA logo and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may be made without the prior written permission of UEFA. UEFA reserves all rights. Published by Eidos Interactive Ltd & Developed by Silicon Dreams Studio Ltd 2000





Spezialeffekte? Im Vergleich zu Wheel of Time sehen magische Attacken eher mager aus.

## Techniktreff

Looking Glass hat sich ins Zeug gelegt, um aus den Grafikroutinen des ersten Teils eine bessere Optik herauszuholen. Trotz Detailverbesserungen bleibt das Ergebnis durchschnittlich: Die kantigen Figuren würden z. B. in der Augsburger Puppenkiste höchstens eine Nebenrolle kriegen und wer Spezialeffekte liebt, sollte ins Kino gehen. Der düstere Gesamteindruck rettet viel, weil er die Atmosphäre stützt. Die entsteht hauptsächlich durch den Sound. Quietschende Türen,

herannahende Schritte und die glasklare Sprachausgabe („Du bist tot, sobald ich dich gefunden habe“) sorgen für dauerhaft gespannte Nerven. Darüber hinaus kann es sich lohnen, große Ohren zu machen, um einen Tipp für die Lösung eines Rätsels abzulauschen. Dank der 3D-Sound-Unterstützung wissen Sie (fast) immer, von wo Gefahr droht. Steuern lässt sich der Meisterdieb am besten per Maus und Tastatur. Dass er eher träge reagiert, macht wenig aus, da kaum schnelle Reaktionen nötig sind.

### Doof wie Brot?

Mit der Intelligenz der Computerschergen ist es nicht immer zum Besten bestellt – wohl als Zugeständnis ans Gameplay. Wenn wir aber z. B. eine Wache niederknuppeln und der zwei Meter vor ihm laufende Kollege nix davon mitkriegt, erscheint dies zumindest fragwürdig...



Harald Fränkel

**Kommentar**

Ein Hosenscheißer zu sein, kann peinlich werden. Sich als solcher zu fühlen, macht Spaß. Das beweist auch Dark Project 2: Mehr künstliche erzeugte Atmosphäre kriegen Sie nur in einem Sauerstoffzelt. Dank der besseren Kartenfunktion verlieren selbst Nicht-Pfadfinder nie die Orientierung und die verhassten Zombies treten diesmal nur als Einzelgänger auf. Auch die Rätselkost stimmt, wenngleich die Suche nach Schlüssel XY gelegentlich zur Nervenprobe geraten kann. Dass ich dafür in einem anderen Fall wie Mister Minit mittels Kratzwerkzeug und Wachs einen Türöffner duplizieren durfte, hat mich milde gestimmt.

## Dark Project 2

**Mindestens:** PII 233, 48 MB, 3D-Karte, Win95  
**Sinnvoll:** PII 400, 64 MB, 3D-Karte  
**Grafik:** Direct3D  
**Sound/Musik:** DirectSound(3D), Aureal A3D, EAX  
**Eingabegeräte:** Tastatur, Maus, Joystick  
**Spielerzahl:** 1 Sp.  
**CD/HD:** 1,01 GB (2 CDs) / 476-960 MB  
**Internet:** www.lookingglass.com/thief2/study\_briefing.html  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** Ca. DM 90,-  
**Hersteller:** Looking Glass/Bios Interactive  
**Veröffentlichung:** erhältlich  
**USK-Altersfreigabe:** ab 16 Jahren



**Genre:** Action-Adventure  
**Testversion:** Beta vom 14. März  
**Steuerung:** befriedigend  
**Feedback:** —  
**Grafik:** 00%  
**Sound:** 00%  
**Mehrspieler:** 00%  
**Einzelspieler:** 87%

## Techtelmechtel

RavenSoftware hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um aus den alten Quake2-Grafikroutinen noch eine brauchbare Optik herauszuholen. Verschiedene Textur-Schichten, die stark an Bumpmapping erinnern, machen aus sonst kahlen Wänden echte Hingucker. Grelle Explosionseffekte, „metallisch“ glänzende Oberflächen, Echtzeitschatten, dynamische Lichteffekte sowie Nebel und Rauch sorgen für grafische Höhepunkte. Die Animationen der Gegner sind dank der GHOU-Grafiktechnologie abwechslungsreich und flüssig. Ein kraftvoller, dynamischer Soundtrack begleitet das Geschehen auf dem Bildschirm. Wenn Sie eine Soundkarte besitzen, die EAX oder A3D 2.0 unterstützt, kommen Sie in den Genuss von 3D-Sound. Wie bei allen 3D-Actionspielen sind oft schnelle Reaktionen notwendig, daher

sind Maus und Tastatur als Steuergeräte zu empfehlen.

### Doof wie Brötchen?

Mit der KI der Computerschergen ist es im Einzelspielermodus nicht zum Besten bestellt. Selbst wenn zwei KI-Kumpen direkt nebeneinander stehen, bemerkt der eine das Ableben des anderen nicht ... dem Scharfschützengewehr sei

Dank. Im Mehrspielermodus gibt es keine Bots, stattdessen können sich bis zu 32 Spieler gegenseitig durch die speziell angepassten Levels jagen und Dutzende Skins und Modelle zur Schau stellen. Als Mehrspielermodi stehen CTF, das recht spaßige Assassin und die drei actionreichen Arsenal-, Realistic- und Deathmatchvarianten zur Verfügung.

## Soldiers of Fortune

**Mindestens:** P200, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x  
**Sinnvoll:** PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte, Win9x  
**Grafik:** OpenGL  
**Sound/Musik:** Direct Sound, EAX, A3D  
**Eingabegeräte:** Maus, Tastatur  
**Spielerzahl:** 32 Spieler LAN/Internet  
**CD/HD:** 1CD, 618 MB/max. 702 MB/1 Sp. pro CD  
**Internet:** www.soldiers-of-fortune.com  
**Sprache:** Deutsch/deutsch  
**Preis:** ca. 90,- DM  
**Hersteller:** RavenSoft/Activision  
**Veröffentlichung:** bereits erschienen  
**USK-Altersfreigabe:** ab 18 Jahren



**Genre:** Actionspiel  
**Testversion:** deutsche Master  
**Steuerung:** sehr gut  
**Feedback:** —  
**Grafik:** 84%  
**Sound:** 88%  
**Mehrspieler:** 85%  
**Einzelspieler:** 82%

» Markenzeichen von SoF: realistisches Szenario, wilde Schießereien und Zitate aus Actionfilmen. «

**Kommentar**



Dirk Gooding

SoF ist ein Spiel für Erwachsene, in dem die Fetzen fliegen. SoF spielt sich trotz der hellen Action aber auch ein klein wenig anders als andere Ego-Shooter. Wer Half-Life mag, der wird hier seine helle Freude haben. Wenn Sie diesen Monat DM 100,- zur Hand haben und sich zwischen SoF und Dark Project 2 entscheiden müssen, können Actionfans ruhigen Gewissens zu SoF greifen.



Viele Zwischensequenzen mit der Spielgrafik bereichern die Atmosphäre in SoF.





# MACH'S DIR SELBST!

OHNE PROGRAMMIERSPRACHE.  
OHNE VORWISSEN!



AB APRIL IM HANDEL!

**NEW!**

COMPUTERSPIELE  
SELBST GEMACHT...



Entwickle Dein  
eigenes Computerspiel  
OHNE Vorkenntnisse und

**GEWINNE!  
10.000 €**

\*im Rahmen eines weltweiten  
Publishing-Lizenzvertrages

Infoline 0 62 41 - 93 49 40  
[www.gamemaker2000.de](http://www.gamemaker2000.de)







Für normale Wesen sind die Lasersperren schier unüberwindlich. Engelchen Bob kriecht einfach unten durch.



Selbst enge Kanalrohre können Sie in Messiah durchqueren. Dazu müssen Sie allerdings die Gestalt einer Ratte annehmen.

# Glaubens Kriege

Wer ist der wahre Messias unter den Spielen? Die Messiah-Entwickler bei Shiny Entertainment sind sich ihrer Sache da wohl recht sicher. Ob sie den Mund nicht doch ein wenig zu voll genommen haben?

**Scheinheiliges Bürschchen:** Bob scheint den weiblichen Reizen der Prostituierten durchaus etwas abgewinnen zu können.

## Fakten

- Engel als Held
- Ca. 40 Spielfiguren können „übernommen“ werden
- Ca. 10 Waffen
- Skelett-Animation
- Soundtrack u. a. von Fear Factory
- Hervorragende KI
- 3 Schwierigkeitsgrade
- ca. 20 Std. Spielzeit



Spannend haben sie's schon gemacht, die Messiah-Leute. Zunächst sah wirklich alles danach aus, dass Messiah ein ganz außergewöhnliches Spiel mit überragender Technik werden würde. Ernüchterung machte sich breit, als Mitte Dezember 1999 die erste „Testversion“ bei uns in der Redaktion eintrudelte. Die war derart verbugt, dass wir uns im Gegensatz zu zahlreichen anderen Magazinen entschlossen, für den Test auf die fertige Verkaufsversion zu warten (siehe hierzu unseren Bericht in PC Action 2/2000, Seite 30). Jetzt, mehrere Wochen nach dem ursprünglich angepeilten Release-Termin, ist sie da. Doch die große Erleuchtung bleibt leider nach wie vor aus.

## Engel, Engel, flieg!

Eine Dunkle Bruderschaft hat sich gegen Gott verschworen. Ein Portal auf dem Mond soll ihr den Weg zu Satan bahnen. Nur mit seiner Hilfe glauben die Dunklen Brüder, den Allmächtigen beherrschen zu können. Doch Gott sinnt auf Verteidigung: Er schickt den kleinen Engel Bob auf die Erde hinab, um dem bösen Treiben ein Ende zu bereiten. Bob ahnt nicht, was auf ihn zukommt, und er ist sehr verletzlich. Überleben kann er nur, indem er in die Körper der Erdenbewohner schlüpft und von diesen Besitz ergreift.



## Bugs: ein Leidensweg



Installieren und loslegen? Nicht immer. Bei vielen Spielen mag *Messiah* problemlos laufen. Dennoch halten wir es für angebracht, auf diverse Ungereimtheiten hinzuweisen, die uns während der Testphase auf fielen. Kein gutes Gefühl hatten wir bereits beim Öffnen der Verkaufsverpackung: Ein Beipackzettel weist bereits auf mögliche Audio-Probleme und die lange Initialisierungsphase von *Messiah* hin. Nach der Installation offenbart die Readme-Datei zahlreiche Inkompatibilitäten u. a. mit durchaus gängigen Grafikkarten. Die Testprozedur selbst

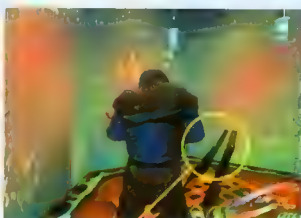
geriet zur echten Geduldsprobe. *Messiah* verweigerte auf drei verschiedenen Rechnern erst einmal seinen Dienst, was wohl durchweg auf die eingesetzten Grafikkarten zurückzuführen war. Ganz entgegen den Angaben in den Systemanforderungen konnten wir *Messiah* auf einem alten PIII333 mit 8 MB-Voodoo1-Karte nicht dazu bewegen, Texturen korrekt darzustellen. Auch ein Versuch auf einem PIII500 mit einer betagten Diamond Viper 330 und einer Voodoo2-Add-on-Karte führte zu regelmäßigen Abstürzen – nach einer Weile hängte sich das Programm beim Laden von Spielständen regelmäßig so gründlich auf, dass an ein Weiterspielen nicht mehr zu denken war. Selbst mit einer nagel-

neuen, ansonsten einwandfrei funktionierenden GeForce-Karte kam es auf dem Bildschirm zu wilden Verzerrungen und Farbfehlern. Erst der Einbau einer Voodoo3-Karte konnte schließlich Abhilfe schaffen; mit ihr war es endlich möglich, von Abstürzen weitgehend unbehelligt zu spielen. Doch gelegentlich geschah es auch hier, dass man nach einer kurzen Bewegung mit der Maus urplötzlich wieder auf dem Windows-Desktop landete.

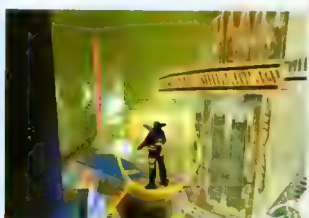
Generell hinterließ der Glide-Modus von *Messiah* beim Test einen stabileren Eindruck als die Direct3D-Variante. Grafikfehler bei den Farben und in der Schattendarstellung sowie Fehler in der Kollisionsabfrage traten während der gesamten Testphase aber immer wieder auf. Muss das sein?



**Farbfehler** und mangelhafte Kollisionsabfrage: Der Held kann in die fehlerhafte Sonde richtiggehend hineinlaufen.



Ein skifahrender Messias? Mit dem korrekten **Schattenwurf** gibt's in *Messiah* das Öfteren Probleme.



Befindet sich unmittelbar hinter der Kamera eine Wand, werden die Texturen der **Spielfigur** oft nicht korrekt dargestellt.

Die Welt, in die sich das kleine geflügelte Kerlchen so plötzlich geworfen sieht, ist brutal, kalt, lieblos und unwirtlich. Schießwütige Uniformierte, Prostituierte, Wissenschaft-

ler in Schutzanzügen, und Ratten prägen das Bild in der gigantischen Betonwüste. Bob irrt zunächst orientierungslos durch die Gegend und nimmt vom Körper eines Polizisten Be-

sitz, um unbehelligt die ersten Schritte tun zu können. Von Zeit zu Zeit gilt es jedoch, sich anderer Personen zu bedienen, da nicht jeder Zutritt zu allen Bereichen hat. Besonders ge-

fährlich wird's, wenn Bob schutzlos auf sich gestellt, mit seinen Flügelchen flatternd, Höhenunterschiede oder Abgründe überwinden muss. Insgesamt kann Bob an die 40 verschiedene Figuren unter seine Kontrolle bringen und dann auch deren Waffen nutzen.

### Irdische Unvollkommenheit

Abgesehen von den Sprachsamples sind die deutschen und die amerikanischen Versionen von *Messiah* miteinander identisch. Sie steuern Bob mit Tastatur und Maus durch die dreidimensionale Zukunftswelt. Die Befehle sind schnell erlernt und das Engelchen reagiert ziemlich prompt auf Ihre Eingaben. Was Sie auf Ihren Wegen zu sehen bekommen, ist in der Tat beeindruckend: In eiskaltes Neonlicht getauchte



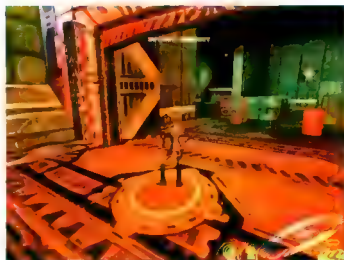
Ergreift Bob von einer ahnungslosen Person Besitz, windet sich diese vor Schmerzen.





Herbert Aichinger

Auf Messiah habe ich mich richtig gefreut. Das Spielprinzip erschien mir unkonventionell, die Grafiken sahen atemberaubend aus und der Soundtrack stammt teilweise von meiner Lieblingsband Fear Factory. Doch das fertige Produkt wirkt bei weitem nicht so „göttlich“ wie erwartet. Auch wenn das Ganze optisch sehr üppig und atmosphärisch umgesetzt wurde: Im Grunde geht es für die Putte Bob um nicht viel mehr, als für bestimmte Aufgaben immer die richtige Person zu finden. Eine Weile macht das zwar richtig viel Spaß, nutzt sich dann aber doch irgendwann ab. Und noch eins: Man darf nicht voraussetzen, dass Spieler immer auch gleichzeitig Hardware-Bastler sind. Aus diesem Grund ist es fast eine Zumutung, wie „zickig“ sich Messiah bei manchen Hardware-Konfigurationen gibt. Unverständlich, warum das Spiel nach der langen Produktionszeit derart fehlerbehaftet auf den Markt geworfen wird. Darauf, dass in der Endphase kräftig geschuldet wurde, deutet auch das schlampig (und teilweise gar nicht) übersetzte, vor Fehlern nur so strotzende Handbuch hin.



Nur in Gestalt einer Commanderin kann Bob das Tor zum alten Stadtviertel öffnen.



Ein Wachter will Bob loswerden, indem er seine Hände mit den Stiefelabsätzen traktiert.



Der Flammenwerfer ist mit Vorsicht zu genießen. Nur zu leicht fackeln Sie neben den Gegnern auch noch sich selbst ab.

Monumentalbauten, Explosionen, bei denen kein Stein auf dem anderen bleibt, Rauchschwaden aus der Mündung des Flammenwerfers ... die Liste an tollen Grafikdetails ließe sich beliebig fortsetzen. Der düster-aggressive Soundtrack tut ein Übriges, um dem Spieler die beklemmende Atmosphäre möglichst hautnah zu vermitteln. Eines der bemerkenswertesten Highlights von Messiah ist jedoch die KI der Computergegner, die Ihrem Helden ganz

schön zu schaffen machen kann. Die Kerle gehen in Deckung, locken Bob in Hinterhalte, weichen seinen Attacken flink wie Fische aus und wählen die effektivste Art des Angriffs. Hangelt sich Bob beispielsweise an einem Mauervorsprung entlang, wird ein naher Widersacher am ehesten Bobs verletzliche Hände mit Fußtritten bearbeiten. Die Rätsel, die Sie in Messiah zu lösen haben, ergeben sich stets aus der besonderen Beschaffenheit Ihrer Umge-

bung und sind daher durchweg logisch nachvollziehbar. Im Grunde geht es eigentlich immer darum, einen Ausweg aus dem Raum zu finden, in dem Sie sich gerade befinden. Die Lösung dieses Problems erfordert zumeist sowohl kombinatorisches Geschick als auch motorisches Fingerspitzengefühl. Mit simplen Kisten-Hüpfereien à la Tomb Raider ist es dabei in den wenigsten Fällen getan. Wenn da nur die Bugs nicht wären ...

Herbert Aichinger

## Vergleich

Wären die Bugs nicht, könnte Messiah durchaus in der oberen Liga der aktuellen Action-Adventures mitspielen. The Nomad Soul greift mit der Seelenwanderung eine verwandte Thematik auf, und auch Shadow Man zielt in eine ähnliche Richtung.

Shadow Man	84%
The Nomad Soul	80%
Messiah	76%



Gleich wird der Wissenschaftler ein unruhliches Ende zwischen den Walzen der Recycling-Anlage nehmen ...

## Messiah

<b>Mindestans:</b>	PII233, 64 MB RAM, Win95/98, 3D-Karte
<b>Sinnvoll:</b>	PII500, 128 MB RAM, 16 MB 3D-Karte
<b>Grafik:</b>	Direct3D, Glide
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound, FAX
<b>Eingabegeräte:</b>	Maus, Tastatur
<b>Spielerzahl:</b>	1 Spieler
<b>CD/HD:</b>	636 MB/600 MB
<b>Internet:</b>	www.messiah.com
<b>Sprache:</b>	Deutsch/deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 80,-
<b>Hersteller:</b>	Shiny/Interplay
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 16 Jahren

» Die Offenbarung ist ausgeblieben. Spielerisch gut, aber zu wählerisch mit der Hardware. «



<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Testversion:</b>	Verkaufsversion
<b>Steuerung:</b>	Befriedigend
<b>Feedback:</b>	-
<b>Grafik:</b>	80%
<b>Sound:</b>	85%
<b>Mehrspieler:</b>	-
<b>Einzelspieler:</b>	-

76%



# Zaubersprüche reichen nicht mehr!

Jetzt brauchst Du Kraft und Geschick, Schnelligkeit und Kampfesmut. Und – Du brauchst Morgenstern und Kampfhammer! Ein 3D-Action-Spiel in feinsten Might and Magic™-Qualität erwartet Dich: Necros und seine Armee der Finsternis bringen Unheil über ganz Aardor. Bewahre das Land vor dem Untergang. Mit einem wahren Waffenarsenal und magischer Kraft streckst Du Deine Gegner nieder. Stell Dich dem Kampf gegen das Böse. Besiege



## CRUSADERS -OF- MIGHT AND MAGIC

3DO

Erhältlich für PC CD-ROM und Sony PlayStation



[www.de.infogrames.com](http://www.de.infogrames.com)

© 1998 The 3DO Company. All Rights Reserved. All Crusaders & Might and Magic characters, names, and other indicia are trademarks of The 3DO Company. All other indicia are trademarks of their respective owners. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



# Luzifers Big Brother



Ein Bug? In dieser Kiste findet Dave unbegrenzt Munition.

Reality-TV wird noch extremer. Schicken Sie „Big Brother“ Zlatko mit der Knarre auf Geisterjagd! Das gibt einen Vorgeschmack auf Devil Inside ...

Zlatko heißt in *The Devil Inside* Dave und ist im richtigen Leben Polizist. Für die Reality-Show eines TV-Senders jagt er in einer alten Villa Untote, die eigentlich überall dort lauern, wo man sie gemeinhin vermutet. Jeder von Daves Schrit-



Das Zombie-Haus von *The Devil Inside* erinnert ein wenig an die Villa Derceto aus *Alone in the Dark*.

ten wird von einem Kameramann begleitet und über die Fernsehgeräte von Tausenden von Zuschauern mit Spannung verfolgt. Zunächst nur mit einer einfachen Pistole und begrenztem Munitionsvorrat ausgestattet, findet Dave im Haus

nach und nach wirkungsvollere Waffen und kann seinen ekligen Widersachern immer dickere Dinger vor den Latz knallen. Hat er eine Reihe von Zombies erledigt, verwandelt er sich in die Teufelin Deva und führt die Seelen ihrem Meister Luzifer zu. Des Öfteren greift auch Deva selbst in den Kampf ein, denn sie verfügt über magische Kräfte, von denen Dave nur träumen kann.

## Allein im Dunkeln

*The Devil Inside* ist im Grunde eine aufgepeppte Neuauflage von *Alone in the Dark*. Die gemalten 2D-Hintergründe sind

dreidimensionalen Schauplätzen gewichen und die starren Perspektiven wurden durch drei verschiedene, flexibel einstellbare Kameras ersetzt. Poppig bunte Zwischensequenzen vermitteln ziemlich perfekt den billigen Glamour einer niveaulosen Fernsehshow und an deren Splattereffekten herrscht im Spiel kein Mangel. Leider ist Dave/Deva den Kollegen aus anderen Action-Adventures in Sachen Beweglichkeit hoffnungslos unterlegen: Er/sie kann nicht einmal springen, was in manchen Situationen durchaus wünschenswert wäre.

Herbert Aichinger



Während Dave die Hütte durchstöbert, sieht man über die Live-Kamera, dass draußen schon zwielichtige Gestalten auf ihn lauern.

Herbert Aichinger

Für *Alone in the Dark*-Veteranen ist *The Devil Inside* ein gefundenes Fressen: Beißender schwarzer Humor geht einher mit prickelnder Gruselatmosphäre, einer abenteurlichen Gegnerschar und einem beachtlichen Arsenal an Waffen und Zaubersprüchen. Dennoch bleiben Wünsche offen: Die hakelige Steuerung ist oft ein echtes Ärgernis, die Umgebung reagiert nicht einmal ansatzweise realistisch auf den Waffeneinsatz und das Gameplay hat kaum Neues zu bieten. Die Idee, das Geschehen in einer TV-Show zu verpacken, ändert kaum etwas am altbekannten Spielprinzip. Trotzdem garantiert *The Devil Inside* ein paar unterhaltsame Stunden.

## The Devil Inside

<b>Mindestans:</b>	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
<b>Sinnvoll:</b>	PII 350, 128 MB RAM
<b>Grafik:</b>	Direct3D
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound, EAX
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Maus
<b>Spielerzahl:</b>	1 Spieler
<b>CD/MD:</b>	290 MB/120 MB
<b>Internet:</b>	www.devil-inside.com
<b>Sprache:</b>	Deutsch/deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 60,-
<b>Hersteller:</b>	Gamesquad/Cryo
<b>Veröffentlichung:</b>	April 2000
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 18 Jahren



### Spieleranteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zielfix
- Wirtschaft

<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Testversion:</b>	Engl. Master 12.03.2000
<b>Steuerung:</b>	Ausreichend
<b>Feedback:</b>	—
<b>Grafik:</b>	77%
<b>Sound:</b>	80%
<b>Mehrspieler:</b>	—
<b>Einzelspieler:</b>	—

75%

» Derber Gruselschocker, der unter anderem leider an einer viel zu ungenauen Steuerung krankt. «

Kommentar



INKLUSIVE:  
DIE ERSTEN BILDER!  
**BATTLE ISLE 4**  
**DIE SIEDLER IV**  
DIE ERSTEN INFOS!



## BEIM JUPITER!

Die gesamte SIEDLER III-Serie mit allen Völkern und Kampagnen, obendrein viele GOLD EDITION-Extras, alles in einer aufwendigen Sammler-Box! So siedeln nur die Götter!

### Entdecken und erleben Sie:

- **DIE SIEDLER III - VOLLVERSION**
- **DIE SIEDLER III - MISSION CD**
- **DIE SIEDLER III - DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN**

**Jetzt in einem Paket!**

### FEATURES:

- 4 Völker!
- 8 Kampagnen!
- Über 200 verschiedene Figuren!
- 30 Berufe je Volk!
- Über 140 verschiedene Gebäude!
- Level Editor!
- Umfangreiche Online-Optionen mit Weltranglisten!

**EXTRAS:**

- Über 70 Zusatzkarten!
- Tipps & Tricks für alle Kampagnen!
- Siedler-Fan-Paket mit Desktop-Grafiken & Sounds!

Die SIEDLER III GOLD EDITION  
können Sie sofort unter [www.siedler3.de](http://www.siedler3.de)  
bestellen (nur mit Kreditkarte) oder Sie  
erhalten sie bei Ihrem Blue Byte-Händler!



- für DIE SIEDLER III
- \*\*\* für DIE SIEDLER III MISSION CD und DIE SIEDLER III – DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN
- \*\*\* für DIE SIEDLER III GOLD EDITION



Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Espinghofen Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: + 49 (0)12 08 4 50 29-29 • Telefax: + 49 (0)12 08 4 50 29-99 • hotline@bluebyte.de

[www.siedler3.de](http://www.siedler3.de)

**SIEDLER III + MISSION CD + AMAZONEN = DIE SIEDLER III<sup>3/4</sup>**



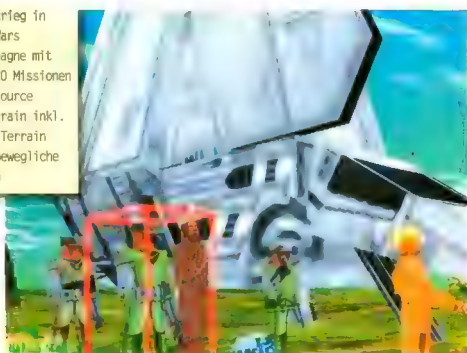


# Machtloser Jedi

Darauf haben die Fans gewartet: Denn was könnte spannender sein, als sich mit Sturmtruppen Feuergefechte zu liefern, einen AT-AT mit einem Kabel zu Fall zu bringen oder den Schildgenerator des zweiten Todessterns auf Endor auszuschalten?

## Fakten

- Bodenkrieg in Star Wars
- 1 Kampagne mit über 20 Missionen
- 1 Ressource
- 3D-Terrain inkl. neuem Terrain
- Frei bewegliche Kamera



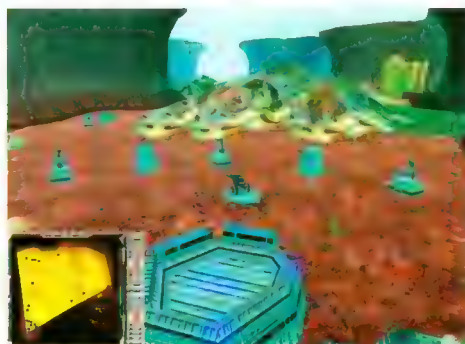
Han Solo, Luke Skywalker, Chewbacca, R2-D2, Leia und C-3PO (von links) sind mit dem gestohlenen Shuttle auf Endor gelandet.



Einige Sturmtruppen brennen den Ewoks ordentlich eins auf den Pelz. Diese Mission dürfen Sie nur auf Seite der Rebellion spielen.

Auch nach über 20 Jahren vermag die *Star Wars*-Thematik noch immer zu fesseln. Die Aussicht, einen echten „Bodenkrieg der Sterne“ führen zu können, steigerte die Erwartungen an *Force Commander*. Das Intro stimmt dann auch gleich mit einer modischen Variation der legendären Filmmusik effektiv auf das Kampfspektakel ein. Die Vorfreude weicht der Ernüchterung jedoch bereits mit Beginn der ersten Mission: Lieblos gestaltet und animiert wackeln Sturmtruppen durch die Einode. Ein hässliches

Menü mit kaum lesbarer Schrift bedeckt zudem noch ein Drittel des Bildschirms. Immerhin ist die Story interessant, wenn auch die Eckpunkte schon bekannt sind: Als ersten Auftrag dürfen Sie gleich die Wüste nach zwei flüchtigen Droiden durchkämmen. Ohne Auswahlmöglichkeit schlüpfen Sie in die Rolle eines Kommandanten des Imperiums, der in der Mitte der Kampagne – nach der Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth – sein Gewissen entdeckt und die Seiten wechselt.



Eine starke Basisverteidigung gegen Infanteristen, Fahrzeuge und Angriffe aus der Luft sichert den Sieg in fast allen Missionen.





Alexander  
Geltenpoh

Um es mit den Worten Darth Vaders zu sagen: Auf dieses technologische Schreckgespenst kann LucasArts wahrlich nicht stolz sein. Die Grafik – speziell sämtliche Animationen – ist so unansehnlich, dass sie jeden Spielspaß schon im Keim erstickt. Das nächste Manko betrifft die Steuerung: Die ruckelige Kameraführung – sogar auf einem PIII 500 ist die Performance nicht optimal – beeinträchtigt die Übersichtlichkeit und erschwert selbst die Auswahl der Einheiten.

## Krieg der Bodentruppen

Mit Ausnahme von Bombern und Jägern ziehen nur Bodentruppen in den Kampf. Für das Imperium betreten bis-

her ungesehene Geher und mobile Artillerie das Schlachtfeld, auf Seiten der Rebellion sind es Gleiter und Panzer. Infanteristen haben den Vorteil, dass sie durch raues Terrain laufen und Fahrzeuge oder Gebäude erobern können. Basisgebäude und Einheiten werden aus dem Weltall geliefert. Für vernichtete Gegner und erfüllte Aufträge erhalten Sie Prestigepunkte, die für die Bereitstellung neuer Einheiten und Gebäude eingesetzt werden. Leider spielen sich viele Missionen identisch, weil der Computergegner ausgebauten Verteidigungsstellungen kaum knacken kann: Gegnerwellen verfliegen im Laserfeuer der errichteten Türme, während man so gleichzeitig das Prestige sammelt, um eine Armee für den Angriff aufzustellen. Zwischensequenzen sind leider so selten, dass dadurch kaum zusätzliche Motivation aufgebaut wird.

Alexander Geltenpoh



Clippingfehler mit Folgen: Der Rebellentank ist in den Verteidigungsturm gefahren und holt ihn nun ohne Gegenwehr von innen aus.

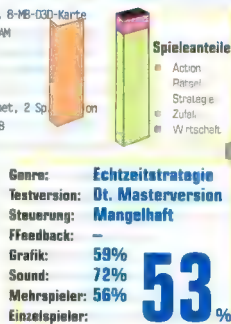


Im Hangar des Sternenerstörers wählen Sie aus den Überlebenden der Vormission schon erprobte Einheiten für die nächste Mission aus.

## Force Commander

**Mindestens:** PIII 266, 64 MB RAM, 8-MB-CD-Karte  
**Sinnvoll:** PIII 500, 128 MB RAM  
**Grafik:** Direct3D  
**Sound/Musik:** DirectSound  
**Eingabegeräte:** Maus, Tastatur  
**Spieldauer:** 4 Sp. Netz./Internet, 2 Sp.  
**CD/HD:** 1.300 MB/480-600 MB  
**Internet:** www.lucasarts.com  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. DM 90,-  
**Hersteller:** LucasArts/THQ  
**Veröffentlichung:** Erhältlich  
**USK-Altersfreigabe:** Ab 12 Jahren

» Miese Optik und Spielbarkeit machen Force Commander zum technologischen Schreckgespenst. «



# PC Action mit DVD testen!

Testen Sie zwei Ausgaben von PC Action mit DVD zum Preis von einer. Sie erhalten alle Demos, alle Videos, alle Patches der beliebten PC Action CD-ROM und zusätzlich Incite TV – die erste und einzige virtuelle Spielschau auf DVD mit Spielnews, Tipps-und-Tricks-Videos und und und.

Jetzt anrufen:  
0180/5959506

0,24 DM/Min.



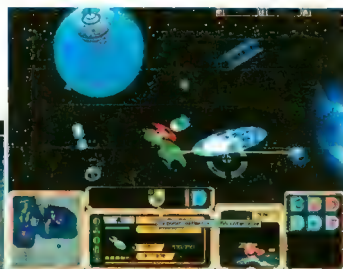
Gefällt Ihnen PC Action mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,90 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Action wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.



# Hoffnungsträger



Energiegewinnung für die Basis: Ein Frachter baut von einem nahe gelegenen Mond Dillithium ab.



Mit vereinten Kräften wehrt die Federation einen Angriff der aggressiven Borg ab.

Seien Sie ehrlich: Warum kauften Sie bislang Star-Trek-Spiele? Nicht etwa wegen der besonderen spielerischen Qualitäten, sondern weil Sie auch mal als Kirk oder Picard unterwegs sein wollten. Bei Star Trek: Armada könnte das nun anders werden.

seinem assimilierten Alter Ego Locutus gegenübersteht.

## Bekanntes gut assimiliert

Star Trek: Armada greift viele Elemente traditioneller Echtzeitstrategie-Spiele auf und verpflanzt sie auf originelle Art ins Star-Trek-Universum. Statt Tiberium-Felder erntet man hier Dillithium-Monde ab, die dann die Weltraumbasis mit Energie versorgen. Konstruktionsschiffen erweitern Ihre Raumflotte um Einheiten mit den unter-

schiedlichsten Funktionen und vielseitiger Bewaffnung. Selbst das unendliche Terrain der Galaxien hält so manche strategisch bedeutsame Überraschung für den Flottenkapitan bereit: Feste oder bewegliche Asteroidenfelder, Wurmlöcher und farbige Nebelbänke beeinflussen maßgeblich Ihr Fortkommen. Sollte Ihnen dabei die „normale“ Vogelperspektive zu „nüchtern“ sein, können Sie beispielsweise bei Kampfsequenzen in den dreidimensionalen Film-Modus wechseln und das Geschehen mit all seinen zündenden Effekten aus nächster Nähe verfolgen.

Der Einstieg in Star Trek: Armada fällt dank des schnell erlernbaren, hauptsächlich mausbasierten Interfaces recht leicht. Für die Authentizität der Sound-Kulisse sorgte Activision durch den Einsatz der Originalstimmen aus der TV-Serie.

Herbert Aichinger

**Kommentar**

**Herbert Aichinger**

Von Star-Trek-Titeln hab ich mir in letzter Zeit nicht mehr viel erwartet. Seit Judgment Rites hat mich keines dieser Spiele mehr richtig begeistern können. Activision scheint der Star-Trek-Lizenz nun jedoch tatsächlich neues Leben einzuhauchen. Armada bietet neben den bekannten Star-Trek-Köpfen erstmals auch wieder richtig Spielspaß. Technisch sehr solide, nutzt der Titel geschickt die Eigenheiten der Lizenz, um ein paar dezente neue Ideen mit einzubringen. Auch wer mit Star Trek nichts am Hut hat, kann getrost zugreifen.

Die Story ist einfach. Die Borg bedrohen die Erde, und die Federation schickt sich an, den Blauen Planeten vor der Assimilierung zu retten. Bis es soweit ist, ergeben sich zahlreiche Verwicklungen, die Stoff für gut 20 Missionen bieten. Nicht alle lösen Sie im Dienste der Föderation, Sie schlüpfen vielmehr auch in die Rolle der Borg, der Klingonen und der Romulaner, bis am Ende Picard



Gemeinsam sind wir stark: Showdown gegen die Borg.

## Star Trek: Armada

<b>Mindehtung:</b>	P200, 64 MB RAM, Win95/98, 3D-Beschleuniger
<b>Sinnvoll:</b>	P11350, 128 MB RAM
<b>Grafik:</b>	Direct3D
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound, EAX
<b>Eingabegeräte:</b>	Maus, Tastatur
<b>Spielerzahl:</b>	8 Spieler/CDs LAN, Internet
<b>CD/HD:</b>	616 MB/600 MB
<b>Internet:</b>	www.st-armada.com
<b>Sprache:</b>	deutsch/deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 80,-
<b>Hersteller:</b>	Activision
<b>Veröffentlichung:</b>	April 2000
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	ab 12 Jahren

» Ein überaus gelungenes Strategie-Epos, das ohne weiteres auch Nicht-Trekkies begeistern kann. «



<b>Genre:</b>	<b>Echtzeitstrategie</b>
<b>Testversion:</b>	<b>dt. Version 10.03.2000</b>
<b>Steuerung:</b>	<b>gut</b>
<b>Feedback:</b>	<b>—</b>
<b>Grafik:</b>	<b>68%</b>
<b>Sound:</b>	<b>79%</b>
<b>Mehrspieler:</b>	<b>79%</b>
<b>Einzelspieler:</b>	<b>79%</b>



# 2in1 Pack



2 Vollversionen

Autostart  
Win® 95/98

Inkl. Spielhilfen

Kostenlose  
Hotline

Classic Gold  
Award

**Fliegen,  
Rennen gewinnen,  
Reich werden, Welten erobern...**

2 Vollversionen  
für nur  
**19,95 DM\***

discPC

**Neu!**



**Das Menüsystem**

Per Mausklick installieren und loslegen!



Distributed by:



Deutschland / Österreich  
Guillemot GmbH  
Zimmerstr. 19  
40216 Düsseldorf  
Tel. 0211 / 33 80 00  
Fax. 0211 / 33 80 041

Published by:



**Die 2in1-Reihe geht mit 18 neuen Packs in die zweite Runde!**

Jetfighter III+ • Air Warrior II  
Flying Corps Gold • Das Hexagon Kartell  
Pro Pinball: Timeshock! • Pro Pinball: The Web  
P.O.D.+Back to Hell • Speedboat Attack  
F1 Manager Professional • Rally Racing  
Sub Culture • Starfighter 3000  
Space Marines • Total Control  
Bundesliga Manager Gold • Eishockey Manager  
World Club Football • Action Soccer

Jack Nicklaus 4 • Tennis Manager  
Fable • Talisman  
Der Druidenzirkel • Dragon's Lair 2  
Elisabeth I. • St. Thomas  
Capitalism • Der Reeder  
Stars! • Terra Inc  
Metalizer • Echelon  
Max Montezuma • Street Racer  
Super Bubsy • Lollypop



# Im Namen des Königs

Todesmutig greift der Krieger einen Drachen an, doch von dem tapferen Recken bleiben nur einige Grillhappchen übrig. Mist! Als Monarch geben Sie sich nicht so leicht geschlagen.

In der Rolle des Königs stehen Ihnen schwere Zeiten bevor. Überall im Reich greifen Monster Ihre Siedlungen an. Wachmänner können dieser Gefahr kaum begegnen, Sie müssen richtige Helden anwerben. Erst im Königreich angekommen, agieren diese Recken selbstständig und lassen sich bestenfalls beeinflussen, aber nie direkt steuern. Die Aktionsmöglichkeiten des Spielers sind sehr beschränkt. Selbst mit einem großen Goldvorrat können Sie nur



Angespornt von der Belohnung wirken drei Magier ihre vernichtenden Zaubers auf diesen Turm.

neue Gebäude errichten. Helden anwerben, ein Kopfgeld auf bestimmte Monster aussetzen oder Magie anwenden. Diese indirekte Steuerung sorgt in Ma-

jesty für eine eher geruhssame Spielweise, denn wie schnell getätigte Aktionen Früchte tragen, hängt letztendlich von ihren eigenwilligen Recken ab.

Am Golde hängt, zum Golde drängt ... Der typische Held giert vor allem nach Gold. Deswegen jagt er Monster, um sich deren Reichtümer anzueignen. Ein Teil der Beute fließt in Form von Steuern in die Staatskasse. Damit stellen die Recken die Haupteinnahmequelle des Spielers dar. Richtig rollt der Rubel erst, wenn sich die freischaffenden Helden mit neuen Waffen, Rüstungen, Heiltranken und Schutzringen eindecken, in Kneipen vergnügen oder Erfahrung in Turnierkämpfen sammeln, denn bei jedem Geldtransfer klingelt es in der Schatzkammer. Das kann jedoch dauern, denn das Geld für diese lukrativen Einrichtungen will erst einmal zusammengespart sein. Leider ist die optische Darstellung lange nicht so detailliert und interessant wie in *Dungeon Keeper*, das als einziger Genrevertreter mit einem sehr ähnlichen Spielprinzip begeistern konnte. Schuld daran ist die altbackene, reine 2D-Grafik in der festen Auflösung von 800x600 Pixel. Die gut gelungene Sprachausgabe kann einiges wettmachen, da die Helden und königliche Berater das Geschehen ständig kommentieren.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Wer *Dungeon Keeper* gern spielte, dem wird auch *Majesty* trotz der mittelmäßigen Optik noch gut gefallen, denn die Spielweise ist nahezu identisch. Allerdings fehlen zwei wichtige, strategische Komponenten: Auf der Oberfläche werden natürlich keine Stollen gegraben und es existieren leider keine Rohstoffe, die man abbauen könnte. Mangels wirklich abwechslungsreicher Missionen wird *Majesty* zunehmend eintönig und nach einigen Stunden langweilig.

## Majesty

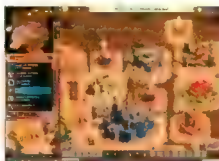


Spieleranteile  
 Action  
 Realzeit  
 Strategie  
 Zufall  
 Wirtschaft

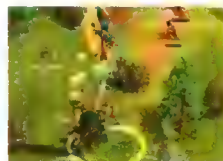
**Mindestens:** P166, 32 MB RAM, Win9x  
**Sinnvoll:** P233, 64 MB RAM  
**Grafik:** DirectDraw  
**Sound/Musik:** DirectSound  
**Eingabegeräte:** Maus, Tastatur  
**Spielerzahl:** 1-4 Netzwerk, Internet (1Sp. pro CD)  
**CD/HD:** 360 MB / 360-450 MB  
**Internet:** cyberlone.com/Majesty  
**Sprache:** Deutsch/deutsch  
**Preis:** ca. DM 90,-  
**Hersteller:** Cyberlone/Masbro  
**Veröffentlichung:** Erhältlich  
**USK-Altersfreigabe:** Ab 12 Jahre

**Genre:** Echtzeitstrategie  
**Testversion:** v1.10  
**Steuerung:** befriedigend  
**Feedback:** -  
**Grafik:** 63%  
**Sound:** 78%  
**Mehrspieler:** 72%  
**Einzelspieler:** 68%

» *Dungeon Keeper* aus Sicht der Helden: Tollwütige Monster klatschen und Städte bauen «



In dieser Ansicht haben Sie einen Großteil ihrer Siedlung im Blick, dafür fehlen Details.



Barbaren und Feuerpriesterinnen versetzen diesen Drachen den Todesstoß.



PRÄSENTIEREN DIE

# OFFIZIELLE DEUTSCHE MEISTERSCHAFT



**1. PLATZ:  
NOTEBOOK  
IM WERT  
VON ÜBER  
3.000 DM**



Symbolabbildung

**UND WEITERE PREISE IM  
GESAMTWERT VON ÜBER  
30.000 DM**



unter anderem Grafikkarten, Soundkarten, Monitore, Scanner,  
Netzwerkkits, MP3 Player, Gamepads, Joysticks, Spiele...

**FINALE SAMSTAG  
1. JULI 2000 IN BERLIN**

mit der Endrunde und der Siegerehrung.



**TEILNAHME NETZSTATT-LOCATIONS:**

Vorrunde Fr 9. Juni - So 18. Juni.  
Anmeldeschluß ist So, der 4. Juni.

**TEILNAHME IM INTERNET BEI WON.NET:**

Ausscheidung ist vom Fr 19. Mai - So 28. Mai  
Anmeldeschluß ist Mi, der 17. Mai

**TEILNAHMEBEDINGUNGEN:**

Teilnehmer darf jeder ab 16 Jahre. Gespielt wird mit der deutschen Version von HalfLife  
Opposing Force. Das Startgeld für die Teilnahme in den NETZSTATT-Locations beträgt 25 DM.  
Jeder Teilnehmer kann an beiden Vorrunden teilnehmen (Bei WON.NET & in der NETZSTATT).

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, den Ablauf zu ändern. Mitarbeiter der Veranstalter  
und Sponsoren sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ebenfalls  
ausgeschlossen.

GENAUERE INOS  
GIBTS UNTER:

**WWW.NETZSTATT.DE**

VORAUSSEIENDUNGEN FINDEN IN  
FOLGENDEN NETZSTATTLOCATIONS STATT:

## Zentrale Berlin

VEITSTR. 40 - 13507 BERLIN

FON 030/43 77 44 17

## Berlin Süd

BERMANNSTR. 196

10996 BERLIN

## AACHEN

KLEINMARSHIEGENSTR. 74 - 76

52062 AACHEN

## Bamberg

GEISFELDEN STR. 93

96050 BAMBERG

## Coburg

SAMSTAGSANGER 1

96450 COBURG

## DORSTEN

OSTWALL 48

46242 DORSTEN

## DÜSSELDORF (ab 2004)

BRUNNENSTR. 32

40223 DÜSSELDORF

## HALLE

MAHNSFELDEN STR. 3

06108 HALLE

## HAMBURG

KLEINER SCHÄFERKAMP 24

20357 HAMBURG

## GLADBECK

MARKTPLATZ 2

45904 GLADBECK

## GELSENKIRCHEN

ST. URBANUS KIRCHPLATZ 7

45896 GELSENKIRCHEN

## Passau

GRÜNAUSTR. 8

94032 PASSAU

## LEOBEN

PETER-TUNNER-STRASSE 11

8700 LEOBEN - ÖSTERREICH



World Opponent  
Network

**KEIN ORT IN DEINER NÄHE?  
KEIN PROBLEM. MACH MIT UND  
GEWINNE IM INTERNET!  
TEILNAHME AN DER VORRUNDE BEI  
WWW.WON.NET**

...UND NOCH WEITERE STANDORTE!

Mit freundlicher Unterstützung von:





# Craftvoll umgesetzt



Der Feind kann kommen: Die Stadt ist mit Türmen befestigt, die Soldaten trainieren nur noch an Übungspuppen ihre Fähigkeiten.

Als Kronprinz Sartor wollen Sie das Böse aus dem Reich ihres Vaters treiben. Spielweise und Steuerung entsprechen in weiten Zügen Age of Empires: Als Ressourcen dienen Gold, Holz, Stein und Nahrung, aus denen die Bauern sämtliche Gebäude errichten und die auch für Upgrades und

Einheiten benötigt werden. Das klassische Echtzeitstrategiespiel verzichtet dabei auf 3D-Terrain. Unterschiedliche Truppentypen erlauben trotzdem zahlreiche Strategien. Die Kämpfe der Ritter, Bogenschützen, Katapulte und Verteidigungstürme laufen nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip ab. Zauberer und Priester besitzen zudem magische Fähigkeiten, um Soldaten zu heilen, Kreaturen zu beschwören oder größere Gegnermassen zu vernichten. Die Einheiten versuchen Formationen zu halten, aber jedes noch so kleine Hindernis zersplittet die Aufstellung; außerdem sind Drehungen der ganzen Formation nicht möglich.

Alexander Geltenpoth

## DSF Fußball Manager



Im Gegensatz zur Genre-Referenz Anstoss 3 kommt der offizielle Fußballmanager des DSF recht nüchtern daher. Zwar können Sie Mannschaften aus der ganzen Welt managen, doch sowohl das Hauptmenü mit seinen spärlichen Statistiken und nötigsten Spieloptionen als auch die altbackenen 2D-Spielszenen wirken reichlich provinziell. Dennoch dürften gerade Einsteiger und Gelegenheitsspieler eine Zeit lang ihren Spaß haben.

cs

Mindestens:	P233, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	DSF-Soft
Preis:	ca. 100,-
Genre:	WFL
Grafik:	62%
Sound:	53%
Mehrspieler:	57% Einzelspieler:
	57%

57%

## Full Strength



Bekannteste Kraftmeier (Manfred Höberl etc.) weitestgehend um den Titel des Strongest Man. Gefragt sind flinke Finger, die auf die Tastatur einhämmern. Es warten acht Disziplinen, u.a. Lkw-Ziehen, Fasswurf und Frauen-Stemmen. Trotz der simplen Machart regt sich bei Sportbegeisterten mit nostalgischer Tendenz (Track & Field? Summer Games? DAS waren Zeiten!) sogar Spaß – allerdings nur im Mehrspielermodus (SplitScreen möglich).

hfr

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Draw, Sound, 6 Sp., Netzwerk/Internet
Hersteller:	head games
Preis:	ca. 100,-
Genre:	Sport
Grafik:	41%
Sound:	45%
Mehrspieler:	51% Einzelspieler:
	38%

38%

## Jugular Street Ludge Racing



Das Intro mit Offspring-Sound treibt Ihren Puls auf 180. Startet das Spiel, verfallen Sie in Kälteschlaf: Spaß macht das Hindernis-Schneckenrennen dank tragem Spielablauf und mieser Grafik kaum. Mit einem Rodelskateboard sollen Sie in einer Saison acht Abhänge hinunter düsen. Zwischendurch kaufen Sie neues Equipment für sich oder Ihr Brett. Da die Verkaufsversion dauernd abstürzt, investieren Sie besser gleich in eine richtige Offspring-CD.

jh

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win 9x/98
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound, CD-Audio
Hersteller:	maxGames Activation
Preis:	ca. 100,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	31%
Sound:	78%
Mehrspieler:	0%
Einzelspieler:	20%

20%

## Silkolene Honda Motocross GP



14 Rennstrecken, Wettereffekte und Motorräder der Achtel-, Viertel- und Halbliterklasse sollen Hobbypiloten die Motocross-WM schmackhaft machen. Leider lenken sich die Rennhobel nervös wie läufige Tanzmäuse. Dumm, denn ein kleiner Fahrfehler reicht aus, um Sie über die niedrigen Begrenzungen der Kurse zu katapultieren. Die Zeit, die Sie durch die obligatorische Landung auf dem Hosenboden verlieren, holen Sie dann nie wieder auf.

cb

Mindestens:	P166, 16 MB, Win9x, 3D Karte
Technik:	Direct3D, Glide, Feedback, 6 Sp., Netzwerk
Hersteller:	midas/spring entertainment
Preis:	ca. 100,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	65%
Sound:	60%
Mehrspieler:	50% Einzelspieler:
	48%

48%

## Kommentar



Alexander Geltenpoth

Tzar ist ein klassisches Echtzeitstrategiespiel, das nach den 25 Missionen auch im Mehrspielermodus dank Karten- und Kampagneeditor noch lange Spaß macht. Dafür fehlt es dem AoE- und WarCraft-Clone an Innovationen.

## Tzar



Spieleanteile  
 ■ Action  
 ■ Plattform  
 ■ Strategie  
 ■ Zufall  
 ■ Wirtschaft

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P 200, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spiezlerzahl:	8 Sp. Netz., 1 Internet (1Sp. pro CD)
CD/DVD:	200 MB / 200 MB
Internet:	tzar.gameglow.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. 100,-
Hersteller:	Heem/Int/Take2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Genre: **Echtzeitstrategie**  
 Testversion: **dt. Masterversion**  
 Steuerung: **Gut**  
 Feedback: **~**

Grafik: **68%**  
 Sound: **71%**  
 Mehrspieler: **73%**  
 Einzelspieler:

69%

» Solide und klassische, aber leider auch innovationslose Echtzeitstrategie, ohne große Schwächen «





# STARSHIP SOLDIERS



## Action-Strategie der nächsten Generation

Bis zu 200 Kampf-Einheiten gleichzeitig im Einsatz  
Epicke Schlachten in umwerfenden 3D-Welten  
Fantastische Kamerafahrten: Zoom vom Satellitenbild  
bis ins Visier der Scharfschützen  
Multiplayer-Action für bis zu 8 Spieler

 [www.take2.de](http://www.take2.de)

PC  
CD  
ROM





Mit einem gekonnten Rundkick streckt die Kung-Fu-Meisterin ihren Gegner nieder, ein kurzer Feuerstoß aus der MP5 SD lässt dessen Kumpanen leblos zusammensacken. Kein Alarm ertönt und der Elektronikspezialist gibt nach einem Blick auf seinen Scanner das nächste Ziel im Nebenraum vor.



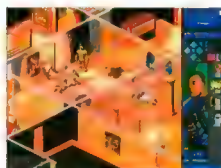
# Comicagenten im Einsatz

Eine international agierende Weltraum- und Elektronikfirma versucht ihre Niederlassungen gegen Korruption und Terrorismus zu schützen. Falls etwaige Probleme die Ordnungshüter vor Ort überfordern, ruft der Konzern einfach eine sechsköpfige Spezialeinheit zu Hilfe, die Sie befehlen. In den Missionen muss das Team in Gebäude einbrechen, Geiseln nehmen und Informationen stehlen.

Dabei geht es nicht gerade zimperlich zu: Zur Erfüllung der Aufgaben geht das Team buchstäblich über Leichen. Je nach Art des Auftrags kommen meist nicht alle sechs Mitglieder zum Einsatz, denn wozu sollte ein Sprengstoffexperte oder Scharfschütze in einer Mission gut sein, in der Sie ohnehin keinen Lärm machen dürfen? Der Spieler entscheidet von Fall zu Fall über die geeigneten Akteure, aber er hat – anders als in *Rainbow Six* – keinen Einfluss auf die Ausrüstung des Teams. Nachdem Sie die Startpunkte am Rand der Karte festgelegt haben, beginnt die eigentliche Mission.

müssen die Kommandos einzeln über Icons oder die Cursortasten eingeben. *Shadow Watch* ist deutlich abstrakter und weniger realistisch als *Jagged Alliance*, aber strategisch ähnlich anspruchsvoll. Nach erfolgreich absolvierten Missionen erhalten alle Beteiligten Erfahrungspunkte, mit denen sie ihre Fertigkeiten verbessern können. Gerade dieses Rollenspielelement erhöht deutlich die Motivation und bringt zudem etwas Abwechslung ins Spiel, da zusätzliche Fähigkeiten auch neue Strategien ermöglichen.

Alexander Geltenpoth



Falls Wände und Gegenstände etwas verdecken, werden sie automatisch transparent.



Die Story wird zwischen den Missionen durch Konversationen vorangetrieben.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Nur Comic-Liebhaber werden dem eigenwilligen Grafikstil von *Shadow Watch* etwas abgewinnen können. Davon abgesehen, fehlt es der eintönigen Optik mit der mageren Auflösung von nur 640x480 Bildpunkten auch noch an Details. Missionsdesign und Story sind interessant gestaltet, aber auf Dauer mangelt es an Abwechslung. Sprachausgabe und Musik sind ganz gut gelungen, wiederholen sich aber zu oft. Kurzum: Red Storm hat das enorme Potenzial der Spielidee weitgehend verschenkt.

## Zug um Zug

Der Spielablauf von *Shadow Watch* ist rundenbasiert. Ähnlich wie in *Jagged Alliance 2* oder *Incubation* manövrieren Sie jeden Spezialisten einzeln und nacheinander. Jede Aktion – Laufen, Ducken, Aufstehen, Schießen oder eine Tür öffnen – verbraucht Aktionspunkte. Sobald Spezialisten und Gegner sämtliche Punkte verwendet haben, beginnt die nächste Runde. Ärgerlich ist hierbei die Steuerung: Sie können nicht einfach auf die Karte klicken, sondern

**Mindestens:** P133, 32 MB RAM, Win9x  
**Sinnvoll:** P233, 64 MB RAM  
**Grafik:** DirectDraw  
**Sound/Musik:** Direct Sound  
**Eingabegeräte:** Maus, Tastatur  
**Spielerzahl:** 1  
**CD/DVD:** 580 MB / 200-670 MB  
**Internet:** <http://www.redstorm.com>  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** Ca. DM 90,-  
**Hersteller:** Red Storm / Take 2  
**Veröffentlichung:** 28.4.2000  
**USK-Altersfreigabe:** Ab 16 Jahre

„Jagged Alliance für Arme: Inhaltlich gerade noch akzeptabel, aber technisch ziemlich veraltet“

## Shadow Watch



**Genre:** Strategie  
**Testversion:** eng. Version 1.0  
**Steuerung:** ausreichend  
**Feedback:** –  
**Grafik:** 48%  
**Sound:** 74%  
**Mehrspieler:** –0%  
**Einzelspieler:** 62%



# INTERACT-MEGA-GEWINNSPIEL

Hauptgewinn:

**Ein Ferrari MODENA**

400 PS • 0-100 in 4,5 Sek. • 295 km/h

**Preise im Gesamtwert  
von über 350.000 DM**

Und zusätzlich  
Jeden Monat  
Verlosung  
von vier  
Top-PCs!



**2. - 5. Preis:**

VIP Weekend bei einem  
helmschen Grand-Prix



**6. - 20. Preis:**

Flat-Screen  
Monitor



**21. - 50. Preis:**

V4 Force Feedback  
Racing Wheel



**Einfach anrufen und gewinnen**

# 0190 59 58 53

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel  
befinden sich ab sofort in allen Racing  
Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64)  
des Herstellers von PC- und  
Videospiele-Zubehör INTERACT®.



Dieser Service der InterAct of Europe GmbH kostet Sie DM 4,21 pro Minute.

Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der  
COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind  
von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg  
ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind  
Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses  
Gewinnspiel gilt ausschließlich für den  
Bundesdeutschen Raum.

**Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000 - [www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)**



# Heiß wie Feuer

Manchmal kommen sie wieder ... das trifft vor allem auf den allerorts bekannten Echtzeit-Bösewicht Kane zu. Anstatt anständig im Grab zu liegen und die Klappe geschlossen zu halten, taucht der andauernd wieder auf. Gibt es in C&C 3 - Feuersturm etwa ein erneutes Wiedersehen mit dem erst kürzlich Verstorbenen?

**W**ir erinnern uns: In C&C 3: *Tiberian Sun* wurde Kane endgültig ins Jenseits befördert, NOD zersplitterte in viele kleine Untergruppen und die GDI gewann unter großen Verlusten den Tiberiumkrieg. Aber das einst als Segen angesehene Tiberium wird zu einer immer größeren Gefahr für Flora und Fauna. C&C 3: *Feuersturm* setzt genau hier an und lässt Sie jeweils neun Missionen auf Seiten der GDI und Der Bruderschaft von NOD spielen. Der neue Feind heißt Cabaal, Kanes Supercomputer, der nach dessen Tod quasi verrückt spielt und fortan eigene Ziele verfolgt. Im



Dieses Gefangenenerlager inklusive „Klinik“ und Krematorium kann für Missverständnisse sorgen.

Unterschied zum Hauptprogramm sorgt der lineare Storyverlauf in *Feuersturm* dafür, dass sich die beiden Kampagnen nicht völlig unterschiedlich entwickeln, sondern auf ein gemeinsames Ende zulaufen. In der letzten Mission verbünden sich beide Parteien sogar gegen einen mächtigen Feind ...

## Die Welt ist nicht genug

Neben den acht neuen Einheiten und ein paar Veränderungen bei den Original-Truppen hat sich wenig im C&C-Universum getan. Grafik und Sound ähneln dem Hauptprogramm. Der Zufallskartengene-

rator ist nun mit wesentlich mehr Funktionen ausgestattet, interessant ist aber hauptsächlich der Weltherrschafts-Mehrspielermodus, in dem Sie zusammen mit anderen Spielern über einen längeren Zeitraum

Schlachten schlagen und Sektor um Sektor erobern, um am Ende für einen kurzen Moment die Weltherrschaft zu erringen. Denn dann geht das Spiel wieder von vorne los.

Dirk Gooding



Kommentar

Dirk Gooding

Westwood hat mit C&C *Feuersturm* gegenüber dem Hauptprogramm diverse kleine Details verbessert und die üblichen Add-On-Zutaten wie neue Missionen, Einheiten und einen viel versprechenden Mehrspielermodus dazugemixt. Die Qualität der Videos hingegen ist schlechter als im Original, wodurch die Spielatmosphäre in meinen Augen ein wenig leidet. Ein gutes Add-On ist der *Feuersturm* dennoch, C&C-Fans können daher ohne Bedenken zugreifen.

## C&C 3: Feuersturm

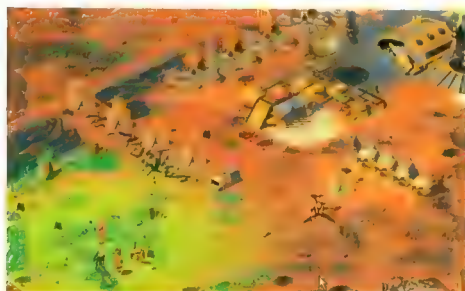
<b>Mindestens:</b>	P 166, 32 MB RAM, Win9x
<b>Sinnvoll:</b>	PII 400, 128 MB RAM, Win9x
<b>Grafik:</b>	Software-Modus
<b>Sound/Musik:</b>	Direct Sound
<b>Eingabegeräte:</b>	Maus, Tastatur
<b>Spielerzahl:</b>	8 Sp., LAN, 4 Sp., Internet, 2 Sp./Version
<b>CD/DVD:</b>	1CD, 600 GB/207 MB
<b>Internet:</b>	www.westwood.com
<b>Sprache:</b>	Deutsch/deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 40,- DM
<b>Hersteller:</b>	Westwood
<b>Veröffentlichung:</b>	März 2000
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 16 Jahren



<b>Genre:</b>	Echtzeitstrategie
<b>Testversion:</b>	Verkaufsversion
<b>Steuerung:</b>	Sehr gut
<b>Feedback:</b>	-
<b>Grafik:</b>	70%
<b>Sound:</b>	70%
<b>Mehrspieler:</b>	81%
<b>Einzelspieler:</b>	

**80%**

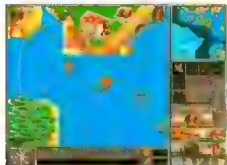
» Solide Arbeit! Neue Missionen, Einheiten und ein neuer Mehrspielermodus für C&C *Tiberian Sun*. «



Der GDI-Mech Moloch ist das Gegenstück zur NOD-Artillerie und wie der NOD-Cyborg-Maher eine sehr interessante Einheit.



## Ancient Conquest



Auf den ersten Blick werden Erinnerungen an alte *WarCraft*-Zeiten und an *Age of Empires* wach. Mit letzterem hat *Ancient Conquest* zwar den antiken Hintergrund und das Spielprinzip gemeinsam, nicht jedoch die technische Perfektion. Grafisch ist das Spiel fast eine Zumutung, die Benutzerführung etwas umständlich und die KI auch nicht gerade überwältigend. Angesichts des günstigen Preises kann man jedoch vielleicht über manche Schwäche hinwegsehen. **ha**

**Mindestsystem:** P 133, 16 MB RAM, Win95  
**Technik:** DirectDraw, DirectSound, 8 Spieler  
**Hersteller:** nemesis  
**Preis:** ca. 29,90  
**Genre:** Echtzeitstrategie  
**Grafik:** 30% **Sound:** 48%  
**Mehrspieler:** 41% **Einzelspieler:** 41%

**41%**

## Puzzle Trouble

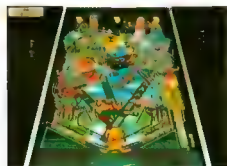


Eine Optik wie eine Kiste Lego-Klötzchen aus den 80ern, ein Sound wie eine Horde Eunuchen mit Babyrassel – das ist *Puzzle Trouble*. Das Spiel ist eine Mischung aus *Tetris*, *Columns* und *Puzzle Bobble*, nur wesentlich langweiliger. Es regnet Steine, die Sie ordnen können, sobald sie unten ankommen. Je mehr gleichzeitig platzen, umso mehr Punkte hagelt es. Sechs Extras erleichtern Ihnen das Leben, doch nach einer halben Stunde trauern Sie Ihrem Geld hinterher. **jh**

**Mindestsystem:** P 166, 32 MB RAM, Win95/98  
**Technik:** Direct Draw, Direct Sound, 2 Sp./PC  
**Hersteller:** Soft Enterprises/Blackstar  
**Preis:** ca. 29,90  
**Genre:** Denkspiel  
**Grafik:** 22% **Sound:** 34%  
**Mehrspieler:** 42% **Einzelspieler:** 37%

**37%**

## Slam Tilt Resurrection

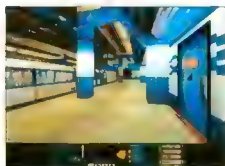


Mit „Demon“ und „Pirate“ spendiert Take 2 zwei ambitionierte Flippertische mit jeweils vier Spielmodi und zig Einstellmöglichkeiten. Technisch zog man alle Register, die Tische erreichen aber nicht die spielerische Qualität, die Sie von der *Pro Pinball*-Serie gewohnt sind. Trotz guter Ballphysik, Video-Gimmicks und Multiball-Funktion kann sich Frust einstellen, weil die Stahlkugeln oft in den seitlichen Kugelläufen verschwinden. Für Fans einen Blick wert. **cb**

**Mindestsystem:** P 233, 32 MB RAM, Win95  
**Technik:** Direct3D, Glide, Sound, ASo, PC  
**Hersteller:** Brightstar/Take 2  
**Preis:** ca. 29,90  
**Genre:** Flipper  
**Grafik:** 75% **Sound:** 68%  
**Mehrspieler:** 70% **Einzelspieler:** 67%

**67%**

## Urban Operations



Die Mission-CD zu *Rogue Spear* lässt den Albtraum jeder Anti-Terror-Einheit wahr werden: Feuergefechte in der City, Zivilisten laufen in die Schusslinie und Terroristen tauchen plötzlich aus der Menschenmenge auf. Zwar enthält die neue Kampagne nur fünf Missionen, die sind dafür sehr gut. Eine zweite Minikampagne besteht aus alten, nur leicht modifizierten *Rainbow Six*-Missionen. Erwähnenswert sind außerdem die neuen Mehrspieleroptionen. **ag**

**Mindestsystem:** P 266, 32 MB RAM, Win95  
**Technik:** Direct3D, Glide, Sound, 8 Sp.  
**Hersteller:** Red Storm/Take 2  
**Preis:** ca. 29,90  
**Genre:** Action-Strategie  
**Grafik:** 82% **Sound:** 80%  
**Mehrspieler:** 88% **Einzelspieler:** 82%

**82%**

EUROPE ONLINE™

Europe Online und Hauppauge heißt das starke Doppel, das Ihnen ein unverschrämtes gutes Angebot unterbreitet.

# INTERNET VIA SATELLIT

NUR  
DM  
29.90  
pro Monat\*

Jetzt:  
**2 Monate testen.**

Mit Europe Online und Hauppauge genießen Sie Broadband-Technologie vom Feinsten.

- Satelliten-Surfen – bis zu **6x** schneller als ISDN
- Downloaden mit bis zu **2 Mbit** im High Speed-Modus. Im Offline-Betrieb!!! Ohne zusätzliche Übertragungskosten. (Spiele, Software, Shareware, Freeware, FTP-Files, ... Treiber, Musik, Videos, Filme u.v.a.m.)

- Neue Multimedia-Dimension  
 Digitales TV/Radio free to air, digitale Audio- und Videostreams (mp3, MPEG), digitale Aufnahme und Wiedergabe  
 Digitaler High Speed Videotext

Und alles, was Sie über Europe Online heute und in Zukunft empfangen können. Wie Nachrichten, Sport, Börse, Reise, Kultur, Kunst, Online-Shopping, Live-Webübertragungen, Events oder Chats.

Alles, was Sie brauchen, sind die Hauppauge WinTV-DVB-s Karte, ein Europe Online Zugang und eine auf ASTRA ausgerichtete digitale Satellitenschüssel.



## Aktions-Angebot

Beim Kauf der WinTV-DVB-s Karte und Anmeldung über Hauppauge in der Zeit vom 1.3. bis 30.6.2000 erhalten Sie

**Europe Online  
 2 Monate zum Testen.**

**Paketpreis:** Karte + 2 Monate Test für DM 599,-  
**(Einzelpreis Karte: DM 599,-; Einzelpreis 2-Monats-Abonnement: DM 89,90)**

... und erhalten Sie zusätzlich eine kostenlose Beratung und Unterstützung bei der Installation.  
 Nutzen Sie jetzt alles auf eine Karte:  
 auf die digitale Zukunft mit Hauppauge und Europe Online.

# Hauppauge!

Internetkosten ab € 1,- www.hauppauge.de



**Fakten**

- Comanche vs. Hokum**
- Zwei Hubschrauber
  - Drei umfangreiche Kampagnen
  - Acht Einzelmisionen
  - Drei Krisengebiete
  - 128 Einheiten

Panzer, Rotoren-geräusche, Detonationen, Krieg. Gleich zwei Spiele buhlen mit solchen Szenarien um Ihren Geldbeutel, doch welches ist Ihre Scheine auch wirklich wert?

**C**omanche Hokum simuliert genau wie Vorgänger Apache Havoc mit dem russischen Ka-52-Hokum und dem amerikanischen RAH-66 Comanche zwei verschiedene Helikopter, die in drei dynamischen Kampagnen in den Krisengebieten Jemen, Taiwan und Libanon zum Einsatz kommen. Auf den unterschiedlichen Schlachtfeldern wird ein kompletter Krieg simuliert, in den Sie nach Belieben eingreifen dürfen. Die Missionen sind größtenteils abwechslungsreich und dauern teilweise bis zu 90 Minuten. Schlecht für Anfänger: Es gibt keine Trainingsmissionen.

Nach dem 86er-Oldie Gunship und dem Nachfolger Gunship 2000 aus dem Jahr 1991 wird im dritten Teil Gunship! der alte Zwist zwischen West und Ost aufgeköchelt. Russland droht, Polen an sich zu reißen. Das müssen Amerikaner, Briten und Deutsche verhindern. Sie können in den Krieg auf jeder der vier Seiten mit einer Kampagne einsteigen, bei den Amerikanern sogar mit zwei verschiedenen. Je nachdem, wie Ihre Wahl ausgefallen ist, sind Sie in anderen Hubschraubern unterwegs: AH-64D Apache, WAH-64D Apache, UHT-2 Tiger oder Mi-28N Havok. Um warm zu werden, sehen Sie sich eine Art Trainings-Film an, fliegen etwas herum und testen Ihr Geschick in zwölf Einzelmisionen.

# Duell der Helikopter

**Fakten**

**Gunship!**

- Vier Hubschrauber
- Fünf Kampagnen
- Ein Krisengebiet
- 16 Einzelmisionen
- Missionsgenerator
- 114 Einheiten





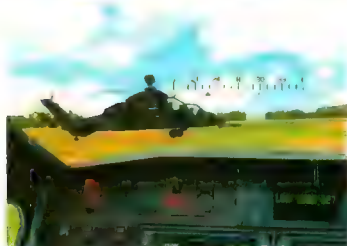
**Comanche vs. Hokum:** Sie treffen auf schwerbewaffnete Bodentruppen wie diesen Kerl.

## Bildlich gesprochen

Herausragende Neuerung von *Comanche vs. Hokum* ist das virtuelle Cockpit, in dem sich der Spieler völlig frei umsehen kann. Lobenswert: Alle Instrumente lassen sich problemlos ablesen. Die Grafik-Engine mit Auflösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten simuliert die riesigen Landschaften schön und schnell, und auch die Wettereffekte wirken recht realistisch, doch mit der Grafik des Genre-Königs *Gunship!* kann es *Comanche Hokum* nicht aufnehmen – eine detailliertere Darstellung des Geländes wäre wünschenswert gewesen.



**Gunship!:** Zwischen den Gebäuden der Stadt verschansen sich feindliche Panzer. Einen haben Sie gerade entdeckt.



**Deutsches Geschwader in Gunship!:** Den UHT-2 Tiger gibt es in der Realität noch gar nicht.



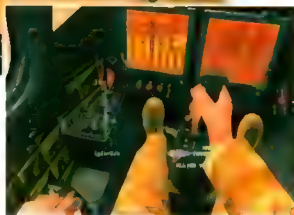
**Comanche vs. Hokum:** Im Vergleich zum Vorgänger *Apache Havoc* hat die Grafik einen Schritt nach vorne gemacht. Sahnestück ist das virtuelle Cockpit, in dem Sie sich völlig frei bewegen können.

Fein, fein, was MicroProse hier für *Gunship!* aus der überarbeiteten *M1 Tank Platoon 2*-Engine herauskitzelt. Mit einem flotten Rechner unter dem Schreibtisch genießen Sie die

Grafik selbst in 1.600x1.200 Bildpunkten noch angemessen flüssig. Die Explosionen sehen allesamt sehr lebensnah aus und Fahrzeuge werden detailliert dargestellt. Klasse, dass MicroProse auch die Umgebungsobjekte nicht vergessen hat: Es wäre zu schade, wenn Sie sich nicht zwischen Häusern und Bäumen langsam vorantasten könnten.

## Bedien mich!

Die Bedienung ist zum Glück nicht zu komplex geraten, so dass sich auch Einsteiger nach kurzer Übungszeit zurechtfinden werden. Bestmöglich steuern jedoch lässt sich *Comanche vs. Hokum* erst mit Joystick inklusive Schubhebel und Ruderpedalen. Die Tas-



taturbelegung ist ärgerlicherweise nicht frei konfigurierbar und entspricht der des Vorgängers *Apache Havoc*.

Bei *Gunship!* haben Sie bei vielen Punkten die Wahl zwischen realitätsgetreu und einsteigerfreundlich, das heißt, Sie können den Schwierigkeitsgrad von hammerhart bis leicht selbst einstellen. Einen Joystick sollten Sie in jedem Fall verwenden, denn nur so lassen sich die Rotoren, Cockpit-An-

**Vergleich** Die Detailtreue von *Gunship!* ist momentan einmalig und stellt auch *Comanche 3* in den Schatten. *Comanche vs. Hokum* richtet sich eher an Vollprofis und hält auch grafisch nicht ganz mit MicroProses neuer Genre-Referenz mit. Knapp dahinter rangiert *Longbow 2*, das sowohl grafisch als auch spielerisch schon ein wenig altbacken wirkt.

Gunship!	83%
Comanche 3 (abgewertet)	80%
Comanche vs. Hokum	72%
Longbow 2 (abgewertet)	70%



**Im russischen Schützencockpit:** Sie haben die angreifenden Bodeneinheiten erfolgreich gestoppt.





Gut Holz: Das Team um Ihren Ka-52-Hokum-Kampfhubschrauber eröffnet das Feuer auf ein Bodenziel in Comanche vs. Hokum.

Kommentar



Christian Sauerteig

Wer im Cockpit von Comanche vs. Hokum Platz nehmen möchte, sollte Ausdauer mitbringen: Die Kampagnen sind sehr umfangreich und beanspruchen viel Zeit. Gunship! bietet mehr Spielspaß. Auch grafisch setzt MicroProses Mutter aller Heli-Simulationen Maßstäbe im Genre. Derart abwechslungsreiche Landschaften kann kein anderer Genre-Vertreter aufweisen und die Missionen sind erfreulich kurzweilig.

sichten, Waffensysteme und der Nachtsichtmodus komfortabel im Griff behalten. Vorbildlich: Sie dürfen entweder aus Sicht des Piloten oder aus der des Bordschützen spielen.

### Wer mit wem?

Im Mehrspielermodus können Sie bei Comanche vs. Hokum mit bis zu acht Spielern im Team oder gegeneinander fliegen, sowohl bei den Einzelmis-sionen als auch bei den Kampagnen. Darüber hinaus können Sie zusätzlich im Netzwerk die Missionen des Vorgängers Apache Havoc spielen.

Im Mehrspielermodus sind bei Gunship! bis zu acht Piloten am Start. Alle Einzelspielermissionen können nachgespielt werden, zusätzlich gibt es noch vier spezielle Mehrspielerschlächten. Der Clou ist sicherlich, dass Gunship! voraussichtlich mit der Panzersimulation M1 Tank Platoon!, die wohl im Herbst erscheinen wird, für gemeinsame Schlachten kombiniert werden kann.

Christian Sauerteig/  
Joachim Hesse

## Gunship! gegen Comanche vs. Hokum

### Leistungsmerkmale

**Comanche vs. Hokum:** Das virtuelle Cockpit und die Landschaftsgrafiken fordern genreüblich einiges an Rechenpower. Richtig flüssig läuft das Spiel deswegen erst mit einem Pentium-II-Prozessor und 128 MB Arbeitsspeicher.

**Gunship!:** Die detaillierten Landschaften in der 360 Grad-Darstellung fordern Ihren Hardware-Tribut: Um Bäume, Häuser und Fahrzeug flüssig zu genießen, sollten Sie nicht unter einem PIII mit 128 MB RAM an den Feind heranpirschen.

Gunship!	Comanche vs. Hokum
Bildauflösung 800x600	Bildauflösung 800x600
<b>Voodoo2</b> <b>Voodoo3 3000</b> <b>TNT</b> <b>TNT2 Ultra</b> <b>Rage fury 128</b> <b>G 400</b>	<b>Voodoo2</b> <b>Voodoo3 3000</b> <b>TNT</b> <b>TNT2 Ultra</b> <b>Rage Fury 128</b> <b>G 400</b>

### Sound & Musik

**Comanche vs. Hokum:** Im Ganzen zufriedenstellend, nur die Stimmen anderer Piloten und die Anweisungen der Flügelmäher gehen im Funkverkehr teilweise unter.

**Gunship!:** Musik erschallt im Grunde nur im Menü, während des Spiels hören Sie neben dem „schrab-schrab“ Ihres Hells, wie Ihr Bordschütz rattert, Baumwipfel bersten oder ein Funkspruch hereinkommt. Angemessen, aber nichts Besonderes.



Joachim Hesse

Für angehende Hubschrauberpiloten ist Gunship! derzeit die bessere Wahl, grafisch wie spielerisch. Die Detail-treue überzeugt. Sogar die Namen meines Teams konnte ich einstellen und nach den Missionen ihre Fortschritte bewundern. Kommt der Feind in Sicht, tauche ich in die Wälder ab und spiele Robin Hood. Leider ist alles komplett in Englisch. Trotzdem: Wenn Comanche vs. Hokum der Sekt unter den Hubschraubersimulationen ist, dann darf sich Gunship! fortan Champagner nennen.

Kommentar

## Comanche vs. Hokum

<b>Mindestens:</b>	P 233, 32 MB RAM, Win95/98
<b>Sinnvoll:</b>	PII 450, 128 MB RAM
<b>Grafik:</b>	DirectDraw, Direct3D
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Joystick
<b>Spielezähl:</b>	8 Sp. Netzwerk (1 Sp. pro CD)
<b>CD/HD:</b>	450 MB/270 MB
<b>Internet:</b>	www.razonworks.com
<b>Sprache:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Hersteller:</b>	Razon Works/Emprise
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 16 Jahren



<b>Genre:</b>	Helikopter-Simulation
<b>Testversion:</b>	Pre-Master vom 20.03.00
<b>Steuerung:</b>	Befriedigend
<b>Feedback:</b>	—
<b>Grafik:</b>	71%
<b>Sound:</b>	68%
<b>Mehrspieler:</b>	72%
<b>Einzelspieler:</b>	72%

**72%**

» Ordentliche Heli-Sim mit kleineren Mängeln, vor allem für Profi-Spieler interessant. «

## Gunship!

<b>Mindestens:</b>	PII 266, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
<b>Sinnvoll:</b>	PIII 450, 128 MB RAM
<b>Grafik:</b>	DirectDraw, Direct3D
<b>Sound/Musik:</b>	DirectSound
<b>Eingabegeräte:</b>	Tastatur, Joystick
<b>Spielezähl:</b>	8 Sp. Netzwerk; Internet (1 Sp. pro CD)
<b>CD/HD:</b>	271 MB/127-257 MB
<b>Internet:</b>	www.microprose.de
<b>Sprache:</b>	Englisch & deutsch
<b>Preis:</b>	ca. DM 90,-
<b>Hersteller:</b>	MicroProse/Habro
<b>Veröffentlichung:</b>	14. April 1990
<b>USK-Altersfreigabe:</b>	Ab 16 Jahren



<b>Genre:</b>	Helikopter-Simulation
<b>Testversion:</b>	Beta V 3.15774
<b>Steuerung:</b>	Gut
<b>Feedback:</b>	Befriedigend
<b>Grafik:</b>	86%
<b>Sound:</b>	73%
<b>Mehrspieler:</b>	87%
<b>Einzelspieler:</b>	87%

**83%**

» Siegreicher Kampf um die Spitze: die beste Hubschraubersimulation, die momentan am Markt ist. «







# Es geht abwärts



Trotz Sturzflug stabil in der Luft: Die Mk84-Bomben Ihrer F/A-18 reißen besonders große Krater in die Anlagen der Gegner.

Den ersten Test von Simulationsliebhabern besteht Jane's F/A-18 auf Anhieb: Die Packung bringt mit stolzen 675 Gramm das nötige Kampfgewicht an die Regale. Positiv: Innen liegt eine Übersicht der knapp 150 Tastaturbefehle.

Kommentar



Joachim Hesse

F/A-18 ist ein grundsätzlicher Simulator, aber verliert den Vergleich mit Kollege USAF. Ewiges Meeresblau, nur ein Flugzeug: irgendwann wird's langweilig. Dicke, langweilige Bücher kann ich zudem auch in einer Telefonzelle lesen. Den Preis für den schönsten Rechtschreibfehler im Spiel gewinnt übrigens das Wort „durchführen“.

Keine Angst, die müssen Sie nicht alle auswendig lernen. Knifflig bleibt es trotzdem. Den Hintergrund für Ihren Einsatz bietet das Szenario eines Bürgerkriegs in Russland. Von Ihrem Flugzeugträger aus sollen Sie den Rebellen auf der Halbinsel Kola Saures geben. In einer dreiteiligen, semidynamischen Kampagne oder 20 Einzelmmissionen sowie 16 Trainingseinheiten machen Sie sich das Leben schwer, greifen Zerstörer an oder beschützen ein U-Boot. Einsätze über Land sind selten. Alle Missionen können Sie auch mit Freunden im Netzwerk oder Internet nachspielen. Zusätzlich gibt's den altbekannten Missionsgestalter und das Lexikon mit technischen Infos.

Joachim Hesse

## F/A-18 Simulator

**Mindestens:** P 266, 64 MB RAM, Win 95/98  
**Sinnvoll:** PII 400, 128 MB RAM, 3D-Karte  
**Grafik:** Direct3D  
**Sound/Musik:** Direct Sound  
**Eingabegeräte:** Joystick, Tastatur, Maus  
**Spielerzahl:** 2 Sp. Modem; 8 Sp. Netz; Internet; 1 Sp./CD  
**CD/DVD:** 627 MB / 250 - 590 MB  
**Internet:** www.janes.ea.com

**Handbuch/Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. DM 90,-  
**Hersteller:** Jane's/EA  
**Veröffentlichung:** Bereits erschienen  
**USK-Altersfreigabe:** Ab 12 Jahren

» USAF behält die Nase vorn: F/A-18 ist beileibe kein Fehlkauf, jedoch keinesfalls ein Pflichtkauf. «



Spieleanteile

- Action
- Ratsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

**Genre:** Flugsimulation  
**Testversion:** Verkaufvers. V1.000F  
**Steuerung:** Gut  
**Feedback:** Befriedigend  
**Grafik:** 72%  
**Sound:** 68%  
**Mehrspieler:** 77%  
**Einzelspieler:** 73%

73%

## Zeitmaschine



Als Reinkarnation des Schriftstellers H.G. Wells treten Sie eine Zeitreise ins 800. Jahrtausend an und erleben dort ein esoterisches Epos um Sand- und Zeitgötter. Cryo hat dafür nun endlich von einer neuen 3D-Engine Gebrauch gemacht, die zwar opulente Bilder liefert, aber bei den Kameraeinstellungen immer noch zu unflexibel ist, um wirklich überzeugen zu können. Ansonsten wird bekannte Cryo-Adventure-Kost im Stil von Atlantis geboten.

ha

**Mindestens:** P 233, 32 MB RAM, Win 95  
**Technik:** 3Dfx Voodoo 2, 3Dfx Voodoo 3  
**Hersteller:** Cryo Interactive  
**Preis:** ca. DM 50,-  
**Genre:** Adventure  
**Grafik:** 74% **Sound:** 79%  
**Mehrspieler:** 0% **Einzelspieler:** 58%

58%

## Traitors Gate



Schurken versuchen, die britischen Kronjuwelen aus dem Londoner Tower zu entwenden. Als US-Geheimagent sollen Sie diesen Coup heimlich verhindern, indem Sie die Originale durch Kopien ersetzen. Sie schleichen in Riven-Manier per Mausklick durch den nachgerenderten Tower, legen Sicherheitssysteme lahm und meiden bewaffnete Wachen. Die Rätsel sind durchweg logisch, aber Spannung kommt angesichts der konventionellen Machart des Programms kaum auf. ha

**Mindestens:** P 233, 32 MB RAM, Win 95  
**Technik:** 3Dfx Voodoo 2, 3Dfx Voodoo 3  
**Hersteller:** dreamwork/accustar  
**Preis:** ca. DM 40,-  
**Genre:** Adventure  
**Grafik:** 68% **Sound:** 57%  
**Mehrspieler:** 0% **Einzelspieler:** 53%

53%

## Die Hard Trilogy 2



Wenn Sie harte Action lieben, geben Sie Die Hard Trilogy 2 eine Chance. Ganz so schlecht wie die 3D-Groboptik ohne Sichtweite ist es nämlich nicht. Wie im indizierten Vorgänger steuern Sie John McClane durch drei Arten von Levels: Laufabschnitte aus der Verfolgersicht, Moorhuhn-Geballere mit vorgeprogrammierten Kamerafahrten sowie Spritztouren im Auto. Neben schnellen Reaktionen ist wegen Blutspritzern und Folterszenen ein unempfindlicher Magen gefragt. Jh

## Wild Wild West



US-Präsident Grant bangt um sein Leben: Ausgerechnet den Ort, an dem fünf Jahre vorher Lincoln ermordet wurde, hat sich ein Unbekannter für das Attentat ausgesucht. Die Agenten West und Gordon wollen den Anschlag verhindern. Gordon geht dabei mit Köpfchen vor, während West die Waffe sprechen lässt. Sie dürfen beide Charaktere spielen und bekommen so eine ausgewogene Mischung aus Action und witzigen Puzzles.

ha

**Mindestens:** P 233, 32 MB RAM, Win 95  
**Technik:** 3Dfx Voodoo 2, 3Dfx Voodoo 3  
**Hersteller:** EA  
**Preis:** ca. DM 40,-  
**Genre:** Action/Adventure  
**Grafik:** 42% **Sound:** 69%  
**Mehrspieler:** 0% **Einzelspieler:** 57%

57%

**Mindestens:** P 233, 32 MB RAM, Win 95  
**Technik:** 3Dfx Voodoo 2, 3Dfx Voodoo 3  
**Hersteller:** Andromeda/Edi Serr  
**Preis:** ca. DM 40,-  
**Genre:** Action/Adventure  
**Grafik:** 76% **Sound:** 68%  
**Mehrspieler:** 0% **Einzelspieler:** 70%

70%



# Spielerforum

Impressum

**Anschrift der Redaktion:**  
COMPUTEC MEDIA  
Redaktion PC Action  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg  
E-Mail: redaktion@paction.de

**Zentrale Service-Nummer:**  
Tel 0911/2872-150 (13 - 17 Uhr)  
Fax 0911/2872-250

**Anschrift des Abo-Service:**  
PC Action  
Abo-Betreuung  
74168 Neckarsulm

**Zentrale Abo-Nummer:**  
Tel 0180/959595 (0,24 DM/Min)  
Fax 0180/959595 (0,24 DM/Min)  
E-Mail: computer.abo@ab.net

## Vorstand

Christan Geltenpho (Vorsitzender), Roland Anzberger, Oliver Menne

## Redaktion

**Chefredakteur**  
Christan Müller (V.i.S.d.P.)

**Stellvertreter des Chefredakteurs**  
Christan Bigge

**Redaktion**  
Herbert Achinger, Harald Fränkel, Alexander Geltenpho, Dirk Gooding, Joachim Hesse, Kristofor Lenke (Assistenz), Christian Sauerzeitig

**Redaktion CD-ROM**  
Jürgen Meizer (Leitung)

**Redaktion Spielertipps**  
Florian Weichase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Lars Gieger Peter Gumm, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weß

## Verlag

**COMPUTEC MEDIA AG**  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg  
Tel.: 0911/2872-100  
Fax: 0911/2872-200

**Verleger**  
Roland Schellendorf

**Produktionsleitung**  
Martin Clossmann

**Verbreitung**  
Gang Verlag GmbH

**Vertriebsleitung:**  
Klaus Peter Ritzer

**Abonnement**  
Abonnementpreis: 12 Ausgaben  
PC-Action CD: DM 115,20  
(Ausland DM 139,20)

## Anzeigenkontakt

**COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH**  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg

Tel.: +49-911/2872-143  
Fax: +49-911/2872-241

E-Mail: service@compuatc.de  
Homepage: www.ad-the-best.de

## Prezente

Es gelten die Media-Data Nr. 13 vom 1.10.99

Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung (-Telefon)

• Wolfgang Menne

(-Telefon) (-144)

**Manuskripte und Programme:** Mit der Einsendung von Manuskripten erhält der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in der von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:** Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenbanken und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung

von Computec Media ist nicht erforderlich für die inhaltliche Richtigkeit der Angaben und übernimmt keine Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigeninseraten unserer Produktion oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Angaben und übernimmt keine Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigeninseraten unserer Produktion oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Angaben und übernimmt keine Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigeninseraten unserer Produktion oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Angaben und übernimmt keine Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigeninseraten unserer Produktion oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Angaben und übernimmt keine Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigeninseraten unserer Produktion oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie an:

• Jens Klüwer (-1348)  
• Susanne Szamiatat (-142)

**Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)**  
• Thorsten Szamiatat (-141)

**Assistenz der Anzeigenleitung**  
• Claudia Rudolph (-143)

**Anzeigenposition**  
• Andreas Klopfer (-140)

**Anzeigen- und Officekoordination**  
• Ina Schubert (-146)

**Anzeigengrafik**  
• Sabine Klier (-138)

und Installation der Datenzüge erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt keine Haftung für die durch die Benutzung der Datenbanken und/oder Programme entstandenen Schäden.

Die Programme stellen eine Entlohnung des Verlags dar und sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

**Haftung:** Das Urheberrecht und die Verantwortung für den Inhalt dieser Programme sind den Autoren vorbehalten. Die Haftung für die Inhalte dieser Programme ist den Autoren vorbehalten.

Die Sims



**Sensationen:**  
Big Brother zu Gast bei den Sims und der Sim-Nackt-Cheat auf der Cover-CD

Unreal Tournament



**Das UT-Bonuspack**  
von Epic auf der Cover-CD: Neue Charakter-Modelle, Spielkarten und Mutatoren.

## Inhalt

<b>Age of Empires 2</b>	<b>138</b>	Projekte der DMA Design, Gewinnspiel Der große Knall
Age of Kings-Turnier: Mauern in Age of Empires 1. Der Aufstieg Roms und Age of Kings, Spieler-Persönlichkeiten		
<b>Antosch 3</b>	<b>144</b>	Interview mit Gerald Köhler: Neues über Antosch Action
<b>C&amp;C 3 Tiberian Sun</b>	<b>134</b>	CCIN wächst weiter: CnCBoard.de Die „Wedergebur“
<b>Die Siedler 3</b>	<b>140</b>	3 SDC-Turnier: Erste Screenshots von Die Siedler 4 Die Weltlangstien
<b>Die Sims</b>	<b>142</b>	Kurztipps, Probleme beim Einbinden von neuen Objekten, SimBrother – Die BigBrother-Parodie
<b>Everquest</b>	<b>125</b>	Ein Jahr Everquest: Verant's Pläne
<b>FIFA 2000</b>	<b>132</b>	FIFA 2000 – Spieltechnisches: Fed2000 FML – Aktuelles, Gewinnspiel Der des Monats
<b>Flageimulitionen</b>	<b>126</b>	Der „Kreuzträger“ für den FS2000, Der erste Duzenager der Welt: Me 262 Schwalbe: Secret Weapons der Luftwaffe: Lufthansa goes FS2000
<b>Gta2</b>	<b>133</b>	Missionen selbst gemacht, Bilderrätsel: Machs Multa: Interview Colin Mc Donald
<b>Half-Life</b>	<b>122</b>	Projekt der DMA Design, Gewinnspiel Der große Knall
<b>Half-Life</b>	<b>120</b>	Action auf Half-Life: Counter-Strike, Die IGL boomt: Deutsche Meisterschaften: Surf-tipps Counter-Strike und Action Half-Life
<b>Need for Speed 4</b>	<b>128</b>	Nachtrag Formel-1-Autos, Warum Porsche?, Unbekannter FS-Ableger entdeckt: Add-On-Strecke, Motor City auf September verschoben, Screenshots des Monats
<b>NHL 2000</b>	<b>130</b>	Abwehrkiste: Box plus 1, Collapsing, Die Lawne rollt
<b>Re-Volt</b>	<b>141</b>	Revolute im Netz: Endlos(e) Strecken, Neue Wagen
<b>StarCraft</b>	<b>136</b>	1.08 Patch verschreibt sich, StarCraft-Maps: Dark Vision und Warp Asylum: Interview: Ide/Korn
<b>Ultima Online</b>	<b>124</b>	Britannia wächst: Spiegelwelten: Origin macht: mobli
<b>Unreal Tournament</b>	<b>122</b>	Unreal Tournament Bonuspack, Futter für Deathmatch und Capture The Flag, innovat ve Mods, Ein UT Mod für ID Spieler? Der Translocator: Der Teleport: Die Translocator-Impacthammer-Combo

## Auf der Cover-CD

**Age of Empires**  
Mehrspieler-Partie von Fast Don

**Antosch 3**  
Patch 1.04 und Windows-Hilfe

**C&C 3 Tiberian Sun**  
MOD-Basic-Tools: Tiberian Sun-MODs

**Die Siedler 3**  
Offizielle Turnier-Map des SDCs

**Die Sims**  
Die Sims-Nackt-Patcher: Kuckuckshut, Elchopf: Herme-casino, Partybalons: Zusätzliche Lampen und Pflanzen

**DVD Patch**  
**FIFA 2000**  
FML Patch: Fed 2000 Editor zu FIFA 2000, Spielstände zu den Toren des Monats

**Flageimulitionen**  
Vaught F-8 Crusader für FS2000, Me 262 für CFS: FS98 und FS2000: CFS: Szenario „Kylfahuser Projekt“ und Flughafen Frankfurt/Main: Texturen für FS2000: Airbus A320-200 und A320 A320 Panel für FS2000

**Half-Life**  
Gta2 Mission-Pack: Script Editor V1.3, Drei neue Fahrzeuge: ARB Taxi: Vier GTS, eine Streck-Lufmaschine: Car-Tutorial: Car Stats V1.0, STYed 1.2

**Need for Speed 4**  
Porsche GT3 und Merce

des CL Brabus für NFS 4: Neue Strecken: „Highwoods“ für NFS 4

**NHL 2000**  
Tool zum Konvertieren von MP3-, WAV- und AIFF-Files

**Re-Volt**  
Zustrautos: Chnra Motor Bus, BMW M3, Arizona Desert Rat: Vier versante Zusatzstrecken

**StarCraft**  
FS95-Tool, StarCraft-Zang: Kampagne: Drei StarCraft: Songs als MP3

**Unreal Tournament**  
Offizielles UT-Bonuspack: JT-Patch 413: Translocator-Demo, Teleporting-Demo: Konvertierte Unreal-Map: Neues Spielermode: JT G3 Mutator: Dream Match Level-Sammung: Mutatoren Sammlung

Die PC ACTION 06/2000 erscheint am 17. Mai 2000



# Half-Life



David Adamczewski informiert Sie über Half-Life, Team Fortress und alle anderen Zusatzprogramme

„Auch nach der Veröffentlichung von Action Half-Life bleibt Counter-Strike der beliebteste Mod. Ich bin gespannt, ob es endlich mal ein anderes Spiel schafft, an diesem Thron zu rütteln.“



„Action Half-Life hat es geschafft, mit der Beta3 einen Volltreffer zu landen. Nicht nur wegen der feinen Modelle, wie hier Trinity.“



Ein Screenshot von der AHL-Website: Blau steht für den Laufpfad, Orange für die Sichtlinie und Rot für die Endpunkte, die den Programmierern helfen sollen. Die Grafik steht CS in nichts nach, nur das Gameplay ist gewöhnungsbedürftig.

## Surftipps Action Half-Life

### AHLtelefraggad.net

<http://ahl.telefraggad.com>

Die offizielle Action Half-Life-Website wird von Lacutis geleitet, der ähnlich wie auf der CS-Website neueste Informationen bietet – nur eben zu AHL.

### Action-HalfLife.de

<http://www.action-halflife.de>

Die wohl populärste deutsche Action Half-Life-Website überhaupt. Neben Infos und Kartentests wird eine ganze Reihe an Features wie beispielsweise Dateien, Screenshots und mehr geboten.

### moore+ AHL stuft

<http://freepages.ugo.com/mooreplus>

Hier finden Sie eine Vielzahl an bekannten, aber auch Nischenkarten, die ein Probespiel auf jeden Fall wert sind. Zurzeit wird diese Website einer radikalen Umstellung unterzogen.

### Action Half-Life Map Depot

<http://ahm.d.telefraggad.com>

Die offizielle Action Half-Life Map Website, die Sie mit den aktuellsten Neuerscheinungen versorgen sollte. Zwar finden die Aktualisierungen eher selten statt, dafür mit besonderen Karten.

## Action Half-Life: Der Herausforderer

Das Action Half-Life-Team hat es geschafft, die Beta3 mit sämtlichen angekündigten neuen Features zu veröffentlichen. Und die Erwartungen wurden übertroffen! So gibt es mehr als 24 spielbare Charaktere, die alle jeweils mit 50.000 Frames für flüssige Animationen aufwarten können. Hinzu kommen acht Sounds für Schritte und bekannte Modifikationen wie Action Teampay (Runden und Waffenwahl), Teampay und Last Man Standing (bis zum letzten Mann). Selbst die Waffen wurden modifiziert – beispielsweise auch das Messer, das Sie nun werfen können. Alles in allem ist die Beta3 gelungen. Sie können das Programm von der offiziellen Action Half-Life-Website (<http://ahl.telefraggad.com>) downloaden.

Aber Vorsicht! Sie müssen die Version 2.5 erst löschen und dann die neue Datei mit satten 41,5 MB installieren. Gerne hatten wir den Mod auf die CD gepackt. Das scheiterte allerdings an einem altbekannten Problem: Der Hersteller erteilte keine Erlaubnis.

## Counter-Strike: Der Favorit

Auch der Favorit unter den Half-Life-Mods, Counter-Strike, legt mit einer neuen Beta (6) nach. Wer sich das 21,3 MB große Update (von v5.2 auf v6.1) von unserer Cover-CD installiert oder aber die Vollversion von <http://www.counter-strike.net> mit fast 43 MB gezogen hat, kann sich auf zahlreiche Neuerungen freuen. Zuerst wäre das Radar zu erwähnen, worauf Sie sämtliche Teammitglieder erkennen können. Als neue





Dieser Terrorist ist neu in der CS Beta6. Auch die Steyr Aug gehört zu den Features, die hinzugekommen sind.



Hier sehen Sie sämtliche Charaktere aus der Counter-Strike Beta6. Unter anderem kann man das French GIGN Model (viertes von links) erkennen, das aber nur eine von vielen Neuerungen darstellt.

Waffen sind die Steyr Aug und die Mac-10 hinzu gekommen. Über deren Effektivität wird aber oft und gerne gestritten. Die Spieler, die mit dem Messer losliefen, um schneller von der Stelle zu kommen, können diese Taktik getrost vergessen. Denn nun laufen Sie mit jeder Waffe gleich schnell. Alte Skins, die aus der Beta5.2 stammen, funktionieren mit der neueren Version nicht mehr korrekt. Darum sollten

Sie die Seite <http://skins.counter-strike.net> immer nach Beta6-kompatiblen Skins absuchen.

## ■ Die IGL boomt

Die incite gaming league (<http://www.gxp.de/igl>) feiert ihre ersten Finalbegegnungen, auch in den Half-Life-Disziplinen. Angefangen bei Counter-Strike über Half-Life Deathmatch bis zu Team Fortress Classic – die wohl populärsten Mods waren vertreten. Auch die Beteiligung an Clans war enorm. Al-

leine die Meisterschaft um Counter-Strike haben 44 Gruppierungen bestritten, was in der igl-Rangliste Platz zwei hinter dem aktuellen Ego-Shooter der Firma id entspricht. Insgesamt sind bis jetzt 492 Teams auf der igl-Seite eingetragen, also mehr als 3.400 Spieler. Ein besonderes Schmankerl haben sich die Veranstalter (gameXpress) für die Siegerehrung ausgedacht. Für den 8. April hatte man die Finalisten nach Nürnberg eingeladen, wo eine Feier in einem großen Saal abgehalten wurde.

## ■ Deutsche Meisterschaft

Der Netzwerk-Spiele-Anbieter Netzstatt veranstaltet in Zusammenarbeit mit Won.net (<http://www.won.net>) von Ende Mai bis Mitte Juni die 1. Offizielle Deutsche Half-Life: Opposing Force Meisterschaft. Die Teilnahme ist ganz einfach: Sie können an insgesamt 20 Standorten oder aber auch online Ihr Kö-

nnen unter Beweis stellen. Für den 1. Juni ist das Finale in Berlin eingeplant, das von namhaften Elektronik-Anbietern und einem lokalen Radiosender unterstützt wird. Schon jetzt rechnet Netzstatt mit mindestens 1000 Teilnehmern, doch die Half-Life-Manie dürfte für viel mehr Besucher sorgen.

## Surftipps Counter-Strike

### Counter-Strike.net

<http://www.counter-strike.net>  
Dies ist die offizielle Counter-Strike-Website, wo Sie Cliffe vom Entwicklerteam in regelmäßigen Abständen mit Infos beliefert. Hier werden auch die neuesten Screenshots aus kommenden Betas veröffentlicht. Extrem empfehlenswert!

### Counter-Server

<http://server.counter-strike.net>  
Geromino und Ronin haben Counter-Server ins Leben gerufen, um Sie mit den neuesten Fakten zu den Themen CS und Serverbetrieb zu versorgen – sei es für Linux oder für Windows.

### CS Skins

<http://skins.counter-strike.net>  
Matt ist Eigentümer dieser Website und bietet neben den älteren Skins für die Beta5.2 auch konvertierte Skins für Version 6. Neben Tutorials zum richtigen Einfügen dieser Skins gibt es noch einiges mehr zu entdecken.

### CS Nation

<http://csnation.counter-strike.net>  
Dies ist die eigentliche CS-Perle, weil hier täglich massenhaft News auf die Fans einprasseln. Scud, RZe & Co. versorgen Sie nicht nur mit Infos. Auch Comics zum Mod sind dort vertreten.

## Außerdem

/// Der Lambda Map Complex (<http://www.planethalflife.com/lambda>) hat im Rahmen seiner Gbox Week 21g Interviews, Kartentests und vieles mehr rund um die Entwicklung von **Opposing Force** veröffentlicht. /// Converted Skins (<http://www.halflife.net/converted>) sind zu Halflife.net gewechselt und bieten dort nun auch **Models für die AHL Beta3** an. /// AHL hat es innerhalb kürzester Zeit geschafft, im größten Datei-Archiv im Web, dem Fileplanet (<http://www.fileplanet.com>), auf **Platz Drei** der am meisten downgeloadeten Dateien zum Mod **HL: Matrix** (<http://www.hlmatrix.com>) hat ihre News-Sektion entfernt. Der Status des Mods (Engine: 45 Prozent) hat sich kaum verändert. /// Halflife.net (<http://www.halflife.net>) erweitert ihr **Hosted-Site-Angebot** stetig. ///

## Auf der Cover-CD

### Counter-Strike

Update von v5.2 auf v6.1  
csb5261.exe

### Deathmatch Map

Beta-Deathmatch-Karte vom CS-Mapper Dave Johnston  
charred\_beta.zip

### TFC Map

Der Nachfolger der berühmten TFC-Karte Shutdown  
shutdown2.zip

### NSI Skins

Samtliche Skins der Anti-Terror Einheiten (CS) werden ersetzt  
nsi\_pack.zip



Das Primärziel bei den Defusion-Karten von Counter-Strike bleibt bestehen. Sie müssen als Terrorist die Bombe legen und bis zur Explosion verteidigen. Als Anti-Terrorereinheit haben Sie nur ein Ziel: Entschärfen, aber schnell (links)! Andernfalls geht es Ihnen wie auf dem rechten Bild.





Unser Experte Andreas Butter informiert über die Unreal Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis

„Der aktuelle Patch für UT ist noch auf die Cover-CD gerutscht. Die neueste Version 413 sollte UT noch besser spielbar machen!“

# Unreal Tournament

## Unreal Tournament Bonus Pack

Leider verpasste das *Unreal Tournament Bonus Pack* die letzte Ausgabe des UT-Spielerforums um nur wenige Stunden. Epic hat sich Neues einfallen lassen; zum einen drei Modelle mit diversen Skins, die sich unter Op-

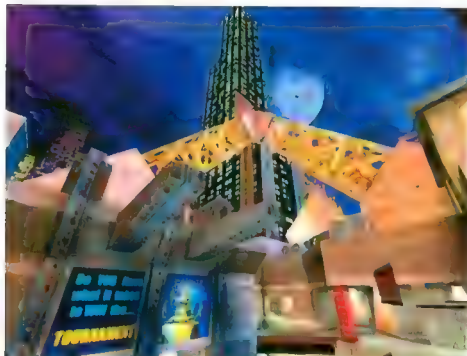
tions → Player Setup konfigurieren lassen: Nali, Nali WarCow und Skarj Hybrid. Die Nali WarCow ist bei den Zockern allerdings eher unbeliebt, da man aufgrund der seltsamen Dimensionen keine klare Trefferzone ausmachen kann. Wen die Skins eher stören, der kann hinter Hauptmenü → Mod → Force Default Models ein Häkchen setzen und hat fortan seine Ruhe vor Nalis oder herumwatscheln den Kühen.

## Futter für Deathmatch und Capture The Flag

Kern des *Bonus Packs* sind natürlich die neuen Maps. Epic hat einige der beliebtesten ehemaligen Levels von *Unreal* für UT konvertieren lassen, wie z. B. Mojo[], Healpod[] oder Shrapnel[]. Die neuen CTF Maps sind allesamt recht groß und für ein Dutzend Spieler und mehr kon-

Außerdem

/// Mit **Zeroping** stellt der Coder Jibe einen Mod vor, der es ermöglichen soll, auch mit langsamer Internetverbindung zu einem UT-Server ohne Nachteile spielen zu können, da die Berechnung von Treffern den Clienten übertragen wird. Details zu der komplizierten und unstrukturierten Materie gibt es unter <http://zeroping.home.att.net/>. /// Falls Sie sich online gerne mit anderen UT-Spielern messen möchten, besuchen Sie doch die **German UT League** unter <http://www.german-unreal-league.de/>. /// Wenn Ihnen die neuen Maps des UT Bonus Packs nicht genügen, finden Sie unter <http://www.unrealcity.org/utmap/files.htm> zwölf neue Maps, darunter auch fünf Domination-Maps. /// Der **3DActionPlanet** bietet unter <http://www.3dactionplanet.com/articles/gst/agt8> ein Quiz über *Unreal* an. /// **Unreal 2** wird definitiv kommen. GT Interactive und Epic beauftragen die Legend Entertainment Company mit der Programmierung und Entwicklung, eine offizielle Webseite wird folgen, Infos unter <http://www.legendent.com/>. /// GreenMarine hat die **Rocket Arena**-Seite aktualisiert. Es gibt neue Screenshots. Die Programmierung des Mods soll Ende März abgeschlossen sein, im April beginnt die Testphase. Weitere Infos unter <http://www.planetunreal.com/arena/>.



Erste Bilder vom neuen UT-Mod Rocket Arena. Das Mod wird neben einem genialen Gameplay viele neue Maps enthalten.



Das neue Skarj-Modell mit diversen Skins sieht brillanter aus

## Der Teleport: Das Translocator-Impact-Hammer-Combo

Falls Sie bisher dachten, dass der Impact Hammer nur ein Werkzeug ist, um höher zu springen (aufladen, nach unten schauen, loslassen und gleichzeitig springen), sollten Sie ihn einmal in Kombination mit dem Translocator-Modul benutzen, das so genannte Teleporting. Hierzu schießen Sie das Modul auf den Boden, wählen danach den Impact Hammer an, laden ihn im Primärmodus auf und setzen ihn an das Translocator-Modul. Lassen Sie im richtigen Moment

los, schleudert der gewaltige Luftdruck des Impact Hammer das Modul durch den halben Level – ein offenes Gelände wie auf den CTF-Maps Lava Giants oder Facing Worlds vorausgesetzt. Wählen Sie nun wieder den Translocator an und drücken Sie die rechte Maustaste. Wie gesagt: Je offener der Level, desto sinnvoller und überraschender ist dieser Trick. Die Dateien facepoint.dem und lavapunt.dem auf der Cover-CD zeigen Ihnen, wie es funktioniert!





Alte Freunde treffen Sie auch. Dieser aus Unreal bekannte Nali steht Ihnen in CTF zur Seite.

## Der Translocator

Ein Novum bei UT war zweifellos der Translocator. Standardmäßig liegt er zusammen mit dem Impact Hammer auf der Taste 1. Auf den ersten Blick scheint der Translocator nur ein Instrument zu sein, um Orte zu erreichen, die ohne Sprungstiefel nicht zu erreichen sind. Aus dem CTF-Mod ist der Translocator als taktisches Hilfsmittel im Kampf nicht mehr wegzudenken, da Sie mit ihm den gegnerischen Flaggenträger schnell einholen können. Andererseits können Sie die gegnerische Basis viel schneller erreichen, indem Sie sich mittels des Translocator-Moduls flugs dorthin „beamen“. Die Krönung sind so genannte „Telefraggs“, d. h. Sie schießen das Modul in Richtung Ihres Gegners, aktivieren es, während es ihn berührt, und beamen sich in dem Moment an seine Stelle! Der geschickte Umgang mit dem Translocator ist sehr leicht zu erlernen. Eine kurze Demo (transloc.dem) auf der Cover-CD soll Ihnen zeigen, wie einfach die Nutzung ist.

zipt worden. Insgesamt sind es sieben Deathmatch-Levels und vier für Capture-The-Flag-Levels. Epic hat scheinbar kein Herz für Domination- und Assault-Spieler, denn für diese beiden Mods gibt es leider keine neuen Maps.

## Innovative Mods

Zwar nicht innovativ für die Szene, jedoch für die Unreal-Reihe sind die so genannten Relics. Diese Mods sind einzeln oder gesamt für jeden Spieltyp innerhalb von UT anwählbar. Die sechs Relics haben unterschiedliche Funktionen wie schnelleres Laufen, Regenerieren von Healthpoints oder Erhöhen der Feuerkraft. Spektakulär ist vor allem das Relic of Vengeance.

Wenn Sie die Vengeance-Relic tragen und im virtuellen High Noon das Zeitliche segnen, führt das 1,5 Sekunden später zu einer Redeemer-ähnlichen Explosion, die in einem recht großen Umkreis erheblichen Schaden anrichtet. Das 35 MB große Bonus Pack müssen Sie glücklicherweise nicht herunterladen, sondern sie finden es natürlich auf der beliebigen Cover-CD!

## Ein UT-Mod für id-Fans?

Auf <http://www.planetunreal.com/wizard/main.htm> bietet Wizard von Planet Unreal einen Mod an, der id's jüngsten 3D-Shooter simuliert. Beispielsweise laufen Sie schneller und Ihre Waffen sind stärker. Ferner

sind die Spawn-Zeiten kürzer, d. h. Munition und Rüstung erscheinen nach Aufnahme früher als vorher. Die Spieler starten mit 125 Lebenspunkten, allerdings nehmen alle Lebenspunkte über 100 kontinuierlich ab. Der UT-Schadensverstärker ist nach dem Ableben des Besitzers nicht mehr „verloren“, sondern funktioniert wie ein Relic. Sie können ihn also von einem erledigten Gegner wieder aufnehmen und so lange weiterbenutzen, bis die 30 Sekunden Wirkungsdauer um sind. Um Missverständnisse zu vermeiden: UT bleibt UT, doch die nur knapp 7,3 KB große Datei zeigt,



Im neuen Bonus Pack finden Sie sechs so genannte Relics. Das Speed-Relic lässt Sie schneller laufen und weiter springen.

## Auf der Cover-CD

### Offizielles UT Bonus Pack

Das UT Bonus Pack mit neuen Skins, Levels und Relics

UTBonusPack.zip

### UT-Patch 413

Aktueller Patch für Unreal Tournament + D3D-Patch  
UTPatch413.exe

### Translocator-Demo

Kurze Demonstration der Translocator-Nutzung  
transloc.exedem

### Telepunting-Demo

Kurze Demonstration des Telepunting  
facepunch.exedem

### Telepunting-Demo

Weitere Demonstration des Telepunting  
lavapunch.exedem

### Konvertierte Unreal-Map

Der legendäre Skaarj-Generator war Teil des Skaarj MotherShip in Unreal DM-Gen II.exezip

### Neues Spielermodell

Das Player Model 666\_Manne von Roger Bacon

Utmdl-6marine.exezip

### UT-Quake3-Mutator

Der Mutator simuliert das Gameplay des bekannten id-Shooters für UT  
Quake3A.exezip

### DeathMatch-Level-Sammlung

Sieben weitere sehr große DM-Maps für Trainingsmatches  
DM\_Maps.exezip

### Mutatoran-Sammlung

Diverse Mutatoren für UT  
Mutators.exezip

wie einfach sich der Spielverlauf ändern lässt. Dieser Mutator wird sich in der Onlineszene der UT-Spieler wohl nicht etablieren, eine nette Abwechslung stellt er dennoch dar.





Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

„Mit der Einführung der neuen Landmassen werde ich vielleicht dann auch endlich ein eigenes Haus bauen können.“

# Ultima Online

## Spiegelwelten

Das neue Land (Origin spricht auch von zwei Dimensionen) wird im eigentlichen Sinn eine Art „Spiegelung“ des derzeit bestehenden Britannia sein, allerdings wird sich das Aussehen komplett vom derzeitigen unterscheiden, damit man auch immer weiß, in welchem Teil der Welt man sich gerade befindet. Die Dimension, in der sich das jetzige, grüne Britannia befindet, erhält den Namen Felucca, die neue Dimension wird als Trammel bezeichnet. Trammel sieht nach ersten Screenshots ziemlich trist und öde aus, scheinbar will Origin daran noch arbeiten. Es soll wohl etwas wohnlicher werden. Calandryll, einer der Designer bei Origin, meinte, es solle letztlich einer Welt gleichen, in der es herbstlich aussieht. Gleichzeitig mit der neuen Spiegelwelt führt Origin Non-PvP-Zonen ein. In Felucca soll der Kampf Spieler gegen Spieler (PvP) weiterhin möglich sein, in Trammel jedoch nicht. Dort werden auch die neuen Spieler ihr Leben in UO beginnen. Zwischen den Welten reist man



Das goldene Gate für die Reise zwischen den beiden Welten.

mittels Moonstones, die schon seit geraumer Zeit von einigen Monstern im Land immer wieder mal als Beute abfallen und dann goldene Gates zwischen den Welten erzeugen.

## Origin macht mobil

In naher Zukunft sollen die Spieler in der Lage sein, sich in vier Gruppen zu organisieren, um so ganze Städte unter ihre Kontrolle bringen zu können. In besetzten Städten kann die

Gruppe den Finanzminister und Sheriff einsetzen. Gleichzeitig wird endlich das ersehnte Party-System kommen, mit dem sich bis zu 10 Spieler als Gruppe zusammenschließen dürfen. Bei gemeinsam erlegten Monstern verteilt sich Karma und Fame auf die Party. Momentan bekommt nur der Spieler Karma und Fame, der dem Monster den letzten Hieb versetzt. Eine wesentliche Neuerung, schließlich sind Karma und Fame die Bewertungskriterien für den Titel eines Spielers: Je nach Verhalten des Spielers steigen oder fallen diese Werte und generieren den angezeigten Titel. Außerdem wird durch eine neue Verordnung sichergestellt, dass nicht nach kurzer Zeit wieder alle Baumöglichkeiten im Land erschöpft sind, da Langzeitspieler mitunter so viel Geld besitzen, dass sie mehrere Häuser innehaben. Origin führt mit dem neuen Land ein Limit von einem Haus pro Account auf jedem Server ein.

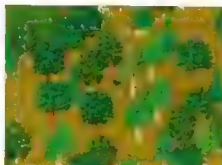
## Britannia wächst ...

Origin hat beschlossen, die Welt erneut zu vergrößern, nachdem es in Britannia nicht genügend Bauland für alle Spieler gibt. Anders als bei *The Second Age*, der ersten Landerweiterung, die damals aber kein neues Bauland brachte, sondern nur neue Monster und eben die Karte vergrößerte, soll mit der für April geplanten Erweiterung endlich auch neues Bauland für alle Spieler bereitgestellt werden.

Während *The Second Age* damals noch extra gekauft werden musste, wird die Landerweiterung, die als *UO: Renaissance* eingeführt werden soll, nach und nach mit Patches hinzugefügt, also ohne zusätzliche Kosten für die Spieler.



Trammel – da kann man nur hoffen, dass sich das trostlose Aussehen noch ein wenig ändert ...



Felucca – es grünt so grün ...



Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter EverQuest-Spieler, fanatischer Wizard und Newstopster der Mystics



„Nach einem Jahr EverQuest sind noch keinerlei Abnutzungserscheinungen erkennbar, ganz im Gegenteil, es wird immer besser!“



Der Skorpionmensch hat diesen Iskar mit seinem Stachel getroffen und vergiftet.

## Ein Jahr EverQuest

EverQuest schlägt schon jetzt jeden bestehenden Rekord für Onlinespiele. Nach genau einem Jahr besteht die Spielergemeinde aus über 200.000 zahlenden Mitgliedern und täglich 120.000 Spielern. Die Erfolgskurve steigt weiterhin deutlich nach oben. Das Expansion Set *EverQuest: The Ruins of Kunark* hält die gesamte Spielergemeinschaft in Atem. Nur langsam sickern Informationen durch, die einen kleinen Eindruck davon vermitteln, was uns zum Monatswechsel April/Mai erwartet. Mit dem Add-On wird das Land mit einer Vielzahl von neuen Städten, Monstren und Labyrinthen um ein Drittel erweitert, den Spielern steht eine neue Rasse zur Auswahl und die Grafik ist deutlich besser, womit allerdings auch die Hardwareanforderungen geringfügig steigen. Der Preis ist ebenfalls bekannt: 16,95 \$ (also ungefähr 34 Mark) plus Versandkosten kostet das Upgrade für aktive Spieler von EverQuest, die die Erweiterung dann direkt beim Login online

bei Verant bestellen können. Gleichzeitig verschwinden die alten Boxen aus den Regalen der Händler und werden durch die neue Version ersetzt, die *Ruins of Kunark* bereits enthält.

## Verants Pläne

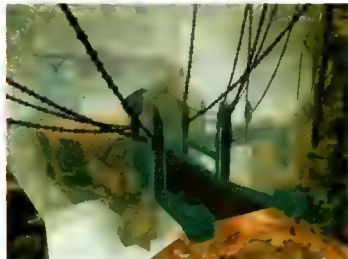
Im Zuge der Erweiterung wird die Maximalstufe der Spieler von 50 auf 60 erhöht. Diese Levels sind allesamt so ge-

nannte Hell-Levels, in denen ungefähr drei Mal so viele Erfahrungspunkte nötig sind, um die nächste Stufe zu erreichen. Aufgrund dieser Schwierigkeit bekommen die Spieler nun bei jedem neuen Level (51-60) zusätzliche Zaubersprüche oder Lieder. Die neuen Fähigkeiten der Kämpfer (Warrior, Monk, etc) sind noch nicht in Erfahrung zu bringen, laut Aussagen von Verant wird es jedoch eine

Reihe von neuen Skills für diese Klassen geben. Zudem will Verant den Support ausbauen. Nach der letzten Umfrage sind nur 64% mit dem Service zufrieden, angestrebt sind hingegen 95%, die durch eine höhere Präsenz von GMs und Guides erreicht werden soll. John Smedley gab zudem in einem Interview bekannt, dass Verant eine Partnerschaft mit Ubi Soft eingehen will. Trotzdem soll es keine Europäischen Server geben, diese sind weiterhin in San Diego in den USA stationiert, aber es sollen mehr Events veranstaltet werden, die auf unsere Zeitzone abgestimmt sind. Ubi Soft hat die Äußerungen John Smedleys noch nicht kommentiert. Fest vereinbart hingegen ist die Kooperation von Verant und LucasArts für ein Online-Rollenspiel im StarWars-Universum.



Die neue Rasse der Iskar ist eine Spur detaillierter gestaltet als die bereits bekannten.



Die Stadt der Iskar generiert mit enormer Liebe zum Detail eine unheimliche Stimmung.

## Links

### Link

<http://www.everquest.com>  
<http://eq.mystics.de>  
<http://everquest.allakhazam.com/>  
<http://www.eqmaps.com>  
<http://eq.castersrealm.com/>  
<http://eq.stratics.com/evercrest/>

### Art

Offizielle Homepage  
 Informationsseite  
 Informationsseite  
 Informationsseite  
 Informationsseite  
 Comicseite

### Inhalt

Ankündigungen, Nachrichtenboard  
 Die Deutsche EverQuest-Seite  
 Umfassende Infoseite  
 Karten und Infos rund um Norrath  
 Nachrichten- und Infoseite  
 Comics über EverQuest





Frank Mollenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

„In dieser Ausgabe stellen wir einige interessante Freewareprojekte für die beiden Microsoft-Flugsimulationen FS2000 und Combat Flight Simulator vor.“

# Flugsimulationen

## Der „Kreuzritter“ für den FS2000

Die Vought F-8 Crusader der US Navy stammt aus den 60er-Jahren und war der erste trägergestützte Überschalljäger der amerikanischen Marine. Bernd Drefahl hat eine Crusader der 53 Fighter Squadron (VF-53) (war an Bord des Flugzeugträgers USS Hancock stationiert) mit Hilfe der neuen Software „FS Design Studio“ von Abacus für den FS2000 realisiert. Markante Details des Jagdbombers sind der große Lufterlass unter der Radarnase und der Flügel mit variablem Einstellwinkel. An dieser Maschine sind die verstellbaren Flügel (Steuerung per F6- bzw. F7-Taste) sowie alle Steuerflächen, das Fahrwerk einschließlich lenkbarem Bugrad und die Öffnung der Kabinenhaube mit gleichzeitigem Anklappen der Flügelspitzen (Steuerung per #-Taste) voll ani-

miert. Passend zum Flugzeug wird das passende Cockpit-Panel mitgeliefert.

Das Modell zeigt die Möglichkeiten des neuen Abacus FS Design Studios auf. Nach Auffassung des „Flugzeugbauers“ werden dank dieser neuen und recht leicht zu beherrschenden Software in nächster Zeit eine große Anzahl vergleichbarer Modelle in guter Qualität veröffentlicht werden. Ein Flugmodell lässt sich mit dem Design Studio in ca. zwei Tagen bauen. Wichtig dabei sind gute Designvorlagen. Praktisch ist, dass man eine eingescannte Risszeichnung als Bildschirmhintergrund laden kann. Von großem Vorteil ist auch, dass sich eingescannte Texturen verschiedener Formate leicht per Mausauswahl auf das Gittermodell aufbringen lassen. Die Animation und das Einstellen der Flugeigenschaften nehmen dann etwas mehr Zeit in Anspruch, ebenso das Design ei-

nes Panels. Alles in allem wird man für ein anspruchsvolles Modell drei bis vier Wochen Zeit veranschlagen müssen.

## Der erste Düsenjäger der Welt: Me 262 Schwalbe

Eine weitere Maschine aus der „Flugwerft“ von Bernd Drefahl ist die Messerschmitt Me-262A-1a „Gelbe Sieben“, die in den drei Microsoft Flugsimulationen FS98, FS2000 sowie Combat Flight Simulator verwendet werden kann. Die Texturen sind der Me 262 mit der Werksnummer 500491 nachempfunden, die heute im National Air and Space Museum in Washington D.C. ausgestellt ist. Während des Krieges gehörte diese Maschine der 9. Staffel/Jagdgeschwader 7 mit Stützpunkt in Parchim an. Das Flugzeug ist eine verbesserte Version der Maschinen, die im Januar und Dezember 98 veröffentlicht wurden.



Nur im virtuellen Luftraum – Boeing 777 der Lufthansa.



Vought F-8 Crusader – Der erste Überschalljäger der US-Navy.





Die Me 262 war das weltweit erste Düsenflugzeug, das in Serie produziert wurde. Der Erstflug mit Düsenantrieb fand bereits im Juli 1942 statt. Es folgte eine Nullserie von insgesamt 23 Flugzeugen, 1944 begann mit der Me 262A-1a die eigentliche Serienproduktion.

In den Jahren 1944 und 1945 wurden insgesamt 1.433 Exemplare der Me 262 produziert, die sowohl als Jäger und als Bomber eingesetzt wurde. Mit ihrem eleganten, extrem stromlinienförmigen Rumpf und den gepfeilten Tragflächen war die Me 262 ihrer Zeit weit voraus und stellt einen Meilenstein in der Geschichte der Flugzeugentwicklung dar. Neben hervorragenden aerodynamischen Eigenschaften wurden zahlreiche technische Neuerungen wie die gepfeilten Tragflächen, eine Druckkabine sowie der Schleudersitz, der jedoch nur bei einer Maschine eingebaut wurde, umgesetzt.

Zur Me 262 von Bernd Dreifahl gehört ein Panel, das von Stefan Geissler nach Fotos der im Deutschen Museum in München ausgestellten Me 262 entwickelt wurde. Die Instrumente funktionieren originalgetreu in metrischer Anzeige.

Mit der Tastenkombination „Strg-c“ lässt sich eine Start- und Landecheckliste nach dem Original-Flughandbuch aufrufen. Die Funkgruppe wird mit dem weißen Schal-



Die Verteidigung des deutschen Luftraumes gehörte zu den Aufgaben der Me 262 Schwalbe



Me 109 im Überflug über den fiktiven Frankfurter Militärflughafen des zweiten Weltkrieges.

ter am Panel oder per „Shift-2“ geöffnet.

## Secret Weapons of the Luftwaffe

Passend zur „Wunderwaffe“ Me 262 stellen wir hier zwei Szenarie-Add-Ons für den *Combat Flight Simulator* vor. Ralf-Jürgen Triebel, der inzwischen schon an die 50 Szenarien für CFS und FS2000 erstellt und veröffentlicht hat ([www.combatflight.de](http://www.combatflight.de)), hat sich für sein jüngstes Add-On, das „Kyffhäuser Projekt“, von unterirdischen Produktions- und Forschungsstätten wie dem „Mittelwerk“ oder dem Führungsstab-B12-Komplex nahe Nordhausen inspirieren lassen. Aus programmiertechnischen Gründen ist am Ende aber kein „Bergwerk“, sondern ein riesiger, massiver Betonbunker entstanden, aus dem heraus die Flugzeuge von mehreren Bahnen starten können. Als statische Objekte fin-

det man im Inneren eine Me 262 B-2/U-1 und eine Me P1100, die von Rabbijah Guder kreiert wurden. Als bewegliches Objekt fährt im Inneren außerdem ein Tanklastwagen auf und ab und bei Dunkelheit tasten sich die Finger von Suchscheinwerfern durch die Nacht.

Der Militärflughafen Frankfurt/Main zur Zeit des Zweiten Weltkriegs ist die zweite CFS-Szenarie von Ralf-Jürgen Triebel, die wir für die Cover-CD ausgewählt haben. Die Szenarie erhebt keinen Anspruch auf historische Authentizität, sondern wurde anhand von Fotos eines britischen Flugplatzes gestaltet. Der große Flughafenkomplex enthält ca. 200 Objekte wie Flughafengebäude, Hangars, Öltanks, Schilder oder statische Fahrzeuge.

## Lufthansa goes FS2000

Die Tatsache, dass Microsoft als uramerikanisches Unternehmen in seiner neuesten Flugsimulation *Flight Simulator 2000* keine Standardflugzeuge in Lufthansa-Farben integriert hat, darf nicht verwundern. Für die Lokalpatrioten unter den virtuellen Airlinern hält der Freeware-Markt aber inzwischen einige Downloads bereit, mit dem der Kranich Einzug in die Simulation hält. Bernd Liesner hat das Foto einer echten Boeing 737 als Vorlage für seine neue Bemalung genommen. Herausgekommen ist die

Lufthansa-737 mit der Kennung D-ABIC.

Die Default-Boeing 737-300 lässt sich mit den neuen Texturen von Doeke Bakker aus Holland nun in Lufthansa-Farben um die Welt navigieren. Kleiner Schönheitsfehler: die reale Lufthansa hat keine Maschine dieses Flugmusters in ihrer Flotte.

Ein komplett neues Add-On-Flugzeug für den FS2000 ist der Airbus A320-200 mit der Lufthansa-Kennung D-AIQK Rostock von Christoph Klose, der ein Airbus-Modell von Andrew Richards nach einer Fotovorlage neu „bemalt“ hat. Dazu findet sich ein passender Cockpit-Panel auf der Cover-CD.



Das moderne „Glas-Cockpit“ des A320 entspricht dem Original.

**Auf der Cover-CD**

**Vought F-8 Crusader**  
Vought F-8 Crusader für FS2000  
f8crusad.zip

**Me 262**  
Me 262 für CFS, FS98 und FS2000  
Me262FSC.zip

**Szenarie Add-On**  
CFS-Szenarie „Kyffhäuser Projekt“  
kfh1.zip

**Szenarie Add-On**  
CFS-Szenarie Flughafen Frankfurt/Main  
frankfm1.zip

**Flugzeug Add-On**  
Texturen für Boeing 737 für FS2000  
lh737-2k.zip

**Flugzeug Add-On**  
Texturen für Boeing 777 für FS2000  
z773lh.zip

**Flugzeug Add-On**  
Airbus A320-200 für FS2000  
a320-2lh.zip

**Flugzeug-Panel**  
Airbus A320 Panel für FS2000  
2kairbus.zip





Patrick Richters halt Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

„Leider, leider wurde Motor City auf September verschoben, aber wenn es der Qualität zuträglich ist ... Ich freue mich erst einmal darauf, NFS Porsche in den Händen halten zu können, denn die Screenshots machen Appetit auf mehr.“

# Need for Speed 4



Motor City selbst: NFS Porsche übertreffen



Motor City bei Nacht: Ein Großteil der Online-Rennen wird sich wie hier in amerikanischen Großstädten abspielen.

## Motor City auf September verschoben

All jene, die sich darauf gefreut hatten, mit Motor City bereits im Mai in die NFS-Online-Welt eintauchen zu können, müssen sich gedulden: Wegen nicht weiter erläuterten Problemen bezüglich der Online-Fähigkeiten des Spiels, musste der Verkaufstermin in den September dieses Jahres verschoben werden. Ob die Gefahr, dass sich eine gleichzeitige Veröffentlichung von Porsche negativ auf die Verkaufszahlen von Motor City hätte auswirken können, eine Rolle gespielt hat, ist nicht bekannt. Ein kleiner Trost bleibt jedoch: Zumindest eine Porsche-Demo-Version wurde jüngst offiziell angekündigt.

## Warum Porsche?

„Warum Porsche?“ fragte sich ein englischsprachiges Onlinemagazin: Eine Frage, die so manchem NFS-Fan beim Gedanken an NFS Porsche auch auf der Zunge liegen wird. Hierzu äußerte sich auch prompt NFS-Produkt-Manager Peter Royea von EA Canada: Ziel sei es gewesen, dem Spieler ein Verständnis für die Geschichte eines Autoherstellers zu geben. Für EA habe es Sinn gemacht, Porsche thematisch zu fokussieren, da es schon immer die Spitze der Wunschliste der Fans dargestellt hätte, so Royea. „Des Weiteren handelt es sich bei der 50-jährigen Porsche-Geschichte um eine der erfolgreichsten der Welt. Wir glauben, dass die Konzentration auf die Fortschritte, die in dieser Zeit bei





Mit dem Porsche GT3 in Highwoods: Wagen und Strecke finden Sie auf der Cover-CD.

Porsche gemacht wurden, Spielern eine unterhaltsame Erfahrung liefern werden!" An dieser Stelle sei es erlaubt, EA auf eine kleine Ungereimtheit ihrer Aussagen hinzuweisen: Noch im vergangenen Jahr hatten auf der offiziellen Need For Speed-Seite 22% der Befragten BMW klar als Lieblingsmarke favorisiert – und das weit vor Porsche.

## Add-On-Strecke

Die Add-On-Rennstrecke „Highwoods“ von Andreas Graesser für NFS 4 fährt sich gewissermaßen wie eine Achterbahn. Die Steigungen lassen Sie selbst im Porsche GT 3 ins Schwitzen kommen. Diese modifizierte Version der Rennstrecke „Country Woods“ beginnt mit einem etwa zweiminütigen, langatmigen Auf-



Formel 1 bei NFS: Unser Beitrag in der vergangenen Ausgabe sorgte für heiße Diskussionen.

stieg, der die Bergpässe dieser Piste scheinbar unendlich hoch gelegen erscheinen lässt. Auf den Höhenrausch folgt der Geschwindigkeitsrausch: Ein Gefälle, das locker gegen 45 Grad tendiert, beschleunigt den Wagen derart unbeschreiblich, dass Ihre Konzentration aufs Äußerste beansprucht wird. Der Ritt endet mit einer Schanze, die Sie in Ihrem Wagen zum Martin Schmitt der NFS-Serie werden lassen kann. Sie finden die Zusatzstrecke „Highwoods“ natürlich auf der Cover-CD. Ein abschließender Tipp noch: Stel-

len Sie den Schaden bei Rennen über zwei Runden auf dieser Strecke besser aus! Ein Totalschaden ist sonst beinahe unvermeidlich.

## Nachtrag: Formel-1-Autos

Der Artikel über die im Internet erhältlichen Formel-1-Autos von Thomas Egelkraut und deren Fehlen auf der Cover-CD lösten wahre Fluten an E-Mails aus. Noch am Tag der Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe drehten sich 72 Mails nur um eine Frage: Warum sind die Formel-1-Wagen nicht auf der Cover-CD? Nein, wir haben die Benzinschleudern nicht vergessen, die Ursache hierfür liegt an anderer Stelle: Da die Autos durch die Lizenz der „FIA“ geschützt sind, dürfen wir sie nicht auf CD veröffentlichen. Zumindest die Leser mit Internet-Zugang werden weiterhin unter <http://tomsgarage.btwracing.com> fündig. Alle anderen bitten wir um Verständnis.

## Unbekannter NFS-Ableger entdeckt

Wer glaubte, alle Abkömmlinge von Need For Speed zu kennen, wird jetzt eines Besseren belehrt: Als Reaktion auf die Veröffentli-

chung des BMW M Coupé und des M Roadstar für NFS 4 informierte uns ein Nd4spd-Leser, dass die Add-On-Wagen aus einer für die BMW AG abgewandelten Version von Brennender Asphalt namens BMW CyberRace stammen. Wir haben für Sie nachgeforscht: Besagtes Spiel wurde exklusiv von EA Canada für BMW entwickelt und an Kunden des Autohauses verkauft. Es basiert auf der NFS 4-Engine, wartet mit fünf Strecken auf und bietet drei BMWs zur Auswahl. Neben den zwei bereits erwähnten Wagen ist noch der BMW M5 aus NFS 4 enthalten. Somit wurde bislang alleine der von EA als Add-On-Wagen veröffentlichte Ferrari F360 Modena nicht aus anderen EA-Spielen entnommen.

## Screenshot des Monats

Mario Drucker aus Wien lieferte uns den erneuten Beweis, dass sich aus Grafikfehlern doch immer noch die spektakulärsten Screenshots zaubern lassen: Der Fahrer dieses M5 wurde soeben von der Polizei auf ein Bahngleis abgedrängt. Gerade, als der uniformierte Herr dem verdutzten Fahrer eine Verwarnung überreichen will, werden beide von einem Zug überrollt. Dem Gewinner sei unser herzlichster Glückwunsch ausgerichtet – wir hoffen, er freut sich über das Bullfrag-Pack! Neugierig geworden? Dann schicken Sie uns einen besonders grandiosen Screenshot aus NFS 4 an [kvlav@uni.de](mailto:kvlav@uni.de). Viel Glück!



Unkomfortable Zugspitze: Mario Drucker beweist, dass Führerscheinkontrollen auf Bahn-Gleisen nicht ungefährlich sind.

## Auf der Cover-CD

Zwei neue Fahrzeuge für NFS 4  
Porsche GT3 und Mercedes CL Brabus.

Felix Kühn bedient diesen Monat mit dem Porsche GT3 und dem Brabus getunten Mercedes CL Fans des Pferds und des Sterns zugleich  
[brcl.exe](#)  
[gt3.exe](#)

Neue Strecke „Highwoods“ (NFS 4)

Andreas Graesser liefert mit „Highwoods“ das passende Terrain, um die Autos auf Herz und Nieren zu prüfen  
[highwoods.exe](#)





Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen **NHL 2000** noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben

*„In der vergangenen Ausgabe habe ich die Mörtenbach Hawks als leichtesten Gegner für die Playoffs bezeichnet. Hochmut kommt vor dem Fall und ich musste meinen Übermut mit dem Aus bezahlen. Auf ein Neues in der nächsten Saison. Kommentar zum Schluss: Schön war's!“*

# NHL 2000

Defensive ein äußerst wichtiger Teil des Spiels. Nur wer die richtige Strategie hat, kommt auf lange Sicht zum Erfolg. Im Gegensatz zur Offensive (vgl. PCA 4/2000) gibt es im defensiven Bereich weit mehr Taktiken, die sich als praktikabel erwiesen haben. In dieser Ausgabe möchten wir Ihnen zwei besonders beliebte Optionen vorstellen: „Box Plus 1“ und „Rückzug“ (Collapsing).

## ■ Abwehrkünste

Das vergangene Stanley-Cup-Finale zwischen den Buffalo Sabres und den Dallas Stars war ein hervorragendes Beispiel dafür, wie erfolgreich man mit einer rein defensiv ausgerichteten Taktik Eishockey spielen kann. Beide Teams leben (und agieren) nach dem Leitspruch: „Tore, die man hinten nicht kassiert, muss man vorne nicht erzielen.“ Auch bei **NHL 2000** ist die

## ■ Box plus 1

Die Taktik „Box Plus 1“ ist in der German Modem League (GML) vor allem deswegen beliebt, weil sie sehr flexibel ist. Sie können sich mit dieser Einstellung sowohl gegen Direktabnahmen (One-Timer) als auch gegen Schüsse von der blauen Linie gut verteidigen. Grob gesagt bilden bei dieser Einstellung vier Spieler ein



Hier haben die Lightning (dunkle Trikots) die Abwehr-Formation „Box plus 1“ eingenommen, also ein Viereck gebildet.

Quadrat (die Box). Der Center läuft außen um das Quadrat herum, um den meist über außen kommenden, puckführenden Spieler zu attackieren. Der große Vorteil bei diesem System ist, dass die beiden Verteidiger immer auf ihren angestammten Plätzen links und rechts vom Tor zu finden

sind, um eventuelle Pässe in die Mitte abzufangen. Währenddessen sind die beiden offensiven Spieler, die ungefähr auf Höhe der Bullykreise stehen, jederzeit in der Lage, Rückpässe oder Schussversuche von der blauen Linie zu vermeiden – oder zumindest zu behindern. Dieses System empfiehlt sich





vor allem bei einer recht defensiven Ausrichtung (0-1 Forechecker). Wenn man offensiver spielt, also mit mehr als einem Forechecker, zerbricht die Box und die Abwehr gleicht eher einem wilden Haufen denn einer organisierten Defensive. Aus den genannten Gründen ist das System gerade gegen starke Gegner, die sehr viele Arten der Torerzielung beherrschen und großen Druck entwickeln, optimal. Denn mit dieser Aufstellung können Sie sich getrost etwas zurückfallen lassen, um dann schnell zu kontern.

## ■ Rückzug

Im Gegensatz zur flexiblen Taktik „Box Plus 1“ ist „Rückzug“ klar zur Abwehr von One-Timern gedacht. Die ursprüngliche Aufstellung ist äußerst konventionell. Die Flügelspieler und die Verteidiger bilden ein Quadrat, in dessen Mitte der Center positioniert ist. Wenn der Angreifer jetzt allerdings tief ins Drittel eindringt, wird er sofort von drei (!) Spielern bedrängt. Der linke Flügelspieler (bzw. rechte Flügelspieler – je nachdem, auf welcher Seite der Angreifer eindringt), der entsprechende Verteidiger und der Center bewegen sich auf den Gegner zu. Die verbliebenen beiden Spieler rücken nach und füllen somit die entstandene Lücke vor dem Tor. Sowohl Vorfälle als auch Nachteile liegen auf

der Hand: Drei Spieler üben großen Druck auf den puckführenden Akteur aus, so dass dieser meist gezwungen ist, einen unüberlegten Pass zu spielen. Der kann oftmals abgefangen werden, um einen Konter einzuleiten. Ein Problem entsteht nur dann, wenn der Pass nicht geblockt wird, sondern sein Ziel erreicht. Durch die Verlagerung auf eine Seite, oftmals sogar in eine Ecke, entstehen riesige Lücken, die ein geübter Spieler natürlich gnadenlos ausnützt. Vor dem Tor stehen zwar noch zwei Spieler, so dass eine Direktabnahme nach wie vor eher schwierig ist, aber an der blauen Linie und auf der anderen Seite des Spielfeldes ist genügend Platz, um einen gut platzierten und richtig getimten Schuss abzufeuern, der den Keeper ins Schwitzen bringen kann. Alles in allem ist „Rückzug“ ebenfalls eine brauchbare Taktik. Sie sollten sie allerdings, vor allem gegen starke Gegner, mit Vorsicht einsetzen. Denn eine kleine Unaufmerksamkeit kann schnell zu einem Gegenort führen.



**Auf der Cover-CD**

**Sound-Werkzeug**

Tool zum Konvertieren von MP3-, WAV- und AIFF-Files, um die Sounds anschließend ins Spiel integrieren zu können

nhl2kidditimporter.zip  
anleitung.doc



Rückzug: **Drei Spieler** der Blackhawks (rote Trikots) drängen ihren Gegner in die Ecke und machen damit große Räume frei. Gefahr!

## Neues aus der GML

Der März war der Playoff-Monat in der GML. Trotz des Auftauchens einiger neuer, unschöner „Bugtore“ waren die Finalkämpfe insgesamt eine faire und vor allem spannende Angelegenheit. Es gab so manche Überraschung

### Die Lawine rollt

In der GML fand in der ersten Runde, die im „Best of three“-Modus ausgetragen wurde, die knappste aller Serien statt. Mit 6:5, 5:6 und 6:5 nach Verlängerung warfen die Blackhawks aus Mörtenbach die Riedinger Redwings aus dem Rennen. Die größte Überraschung war in der ISDN-Gruppe das Ausscheiden der Salzgitter Stars, die nach einer hervorragenden Punkterunde von Platz 2 aus an den Start gingen. In nur zwei Spielen mussten sie sich dem Siebtplatzierten aus Gruppe 2, der Castrop Avalanche, geschlagen geben. Die Castropoer konnten ihre Form sogar noch über die nächste Serie gegen die Soltau Kings hinaus halten und diese ebenfalls aus dem Wettbewerb werfen. Erst im Halbfinale gegen den Lokalrivalen aus Rauxel wurde die „Lawine“ gestoppt. Die Avalanche ist trotzdem im Finale dabei: Zwar nicht aus Castrop, dafür aber aus Monheim. Die Finalpaarung lautet also Rauxel Devils gegen Monheim Avalanche, was einer Neuauflage des Finales der GML-Saison 998 entspricht.



Ogders von der Castrop Avalanche feuert in dieser Szene einen mächtigen Schlagschuss in Richtung Dominik Hasek ab.

### Ennepetal überraschte

Ganz im Gegensatz zum Finale der ISDN-Gruppe, dessen Zusammensetzung eigentlich keine große Überraschung war, hätte wohl niemand mit einem Sieg der Ennepetal Aves in der Modemgruppe gerechnet. Nachdem sie nach der Vorrunde nur Dritter waren und die Langenfeld Flyers das Feld doch deutlich beherrscht hatten, war der Sieg in nur drei Spielen gegen die Hofheim Redwings, die vorher Langenfeld in nur drei Spielen besiegt hatten, doch eine Resenüberraung.



Was war nur los mit den Flyers aus Langenfeld? Im Halbfinale musste Torhüter Hextal leider ein paar Mal zu oft hinter sich greifen.

### Relegation

Die Relegationsrunde, in der die Letzten der GML gegen die Drittbis Sechstplatzierten der GQL spielten, entwickelte sich zu einer echten One-Team-Show der Hainburg Sabres, die nahtlos an ihre starken Leistungen der Rückrunde anknüpfen konnten und das Feld mit 13 Siegen und nur einer Niederlage hinter sich ließen. Weiterhin aufgestiegen sind die Detmold Canadians, die Marl Stars und die Monheim Redwings.



Die Hainburg Sabres marschieren in der nächsten Saison gegen die Teams der ersten Liga in die „Stampede Arena“ ein.



# Gta 2



Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswerten rund um *Gta 2* & Co. Respect is everything!

„Gta 2 hat nach immer nichts von seinem Charme verloren, wie mir zahlreiche von Fans erstellten Programme beweisen. Der neueste Script-Editor ist hierbei eines der besten Beispiele.“

## Missionen selbst gemacht

Ist Ihnen der offizielle *Gta 2*-Missioneditor von DMA zu kompliziert? Hier schafft der neue Script-Editor von Marco Schweighauser Abhilfe. Sie haben die Möglichkeit, aus vorgefertigten Bausteinen eigene Mission zu basteln, und umgehen so das lästige Editieren der Programmdateien. Be-



Flammendes Inferno: Die Verfolger in Blau werden aufgehalten.

sonders nützlich ist die Speicher-Funktion, die im Ernstfall alle veränderten Dateien wiederherstellen kann. Auf unserer Cover-CD finden Sie ein deutschsprachiges Missionsspace mit acht neuen

Aufträgen sowie den Editor selbst samt Anleitung.

## Bilderrätsel

Nur durch Zufall entdeckten Besucher der englischen Website von DMA Design ([www.dma.co.uk](http://www.dma.co.uk)) vier mysteriöse Screenshots, die sich kurze Zeit später wie ein Lauffeuer über alle Fanseiten verbreitet haben. Obwohl seitens DMA keine Stellungnahme zu bekommen war (siehe Interview), sind sich viele Fans sicher, es handle sich hierbei um den nächsten Spross der GTA-Serie. Es bleibt abzuwarten, ob es tatsächlich Bilder von *Gta 3D* sind. Die Möglichkeit besteht. Genauso könnten die Bilder auch aus einem Intro oder von einem weiteren Spiel stammen.



Frisch für Sie auf der Cover-CD: das brandneue AR6-Taxi.

## Auf der Cover-CD

### Gta-2-Mission-Pack

Acht neue Missionen für den dritten Spielschnitt von *Gta 2*  
mpack.exe

### Script-Editor V1.3

Programmieren Sie Ihre eigenen Missionen mit dem deutschen *Gta 2* Script-Editor!  
scripteditor.exe

### Offizieller Script-Kompilier

Dieses Programm wird benötigt, um Ihre selbst erstellten Missionen in *Gta 2* einzubinden  
scriptkompiler.exe

### Drei neue Fahrzeuge

Ein flinkes AR6-Taxi, die Kult-Viper GTS und eine Strech-Limousine warten auf ihren Einsatz

ar6taxi.exe

vipergrt.exe

limousine.exe

### Car-Tutorial

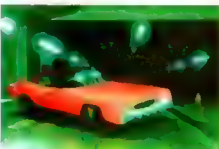
Deutsche Anleitung, um die Fahrzeuge in *Gta 2* einzufügen  
car\_anleitung.exe

### Car Stats V1.0

Manipulieren Sie Eigenschaften der *Gta 2*-Fahrzeuge!  
carstats.exe

### STyed 1.2

Editieren Sie ohne viel Aufwand die Fahrzeug-Texturen!  
styed12.exe



Erste Bilder aus *Gta 3D* oder nicht? Diese Frage wird heiß im Internet diskutiert.

## Interview mit Colin McDonald

Colin McDonald, *Gta 2*-Produzent bei DMA Design, stand unserem Mitarbeiter CHRIZ für einige Fragen zur Verfügung:

**PCAction:** Können wir bald mit einer Missions-CD zu *Gta 2* rechnen?

**Colin:** Das kann ich vor einer offiziellen Ankündigung leider nicht verraten.

**PCAction:** Habt ihr mit dem großen Erfolg von *Gta 2* gerechnet?

**Colin:** Nachdem *Gta* schon sehr erfolgreich über die Bühne ging, konnten wir es schon ahnen. Unsere Erwartungen wurden aber dennoch übertroffen.

**PCAction:** Anfang des Jahres habt ihr die *Gta 2*-Community mit zwei Editoren beglückt. Dürfen wir demnächst weitere Programme von DMA erwarten?

**Colin:** Nein, ich denke nicht. Wir haben schon alles Mögliche veröffentlicht – der nächste Schritt wäre der *Gta 2*-Programmcode.

**PCAction:** Habt ihr schon von Fans erstellte *Gta 2*-Mods (Spielerweiterungen) gespielt?

**Colin:** Leider nicht. Wir hatten bisher nicht die Gelegenheit, Mods auszuprobieren. Sobald wir etwas Luft haben, werden wir dies bestimmt nachholen.

**PCAction:** Was hat es mit den mysteriösen Screenshots auf eurer Website auf sich? Handelt es sich vielleicht um erste *Gta 3D*-Spielszenen?

**Colin:** Alles, was ich hierzu sagen kann, ist, dass diese Konzeptbilder von einem zukünftigen DMA-Projekt stammen.

**PCAction:** Vielen Dank für das Interview.



Colin McDonald,  
Projektleiter  
DMA Design



# FIFA 2000

## FIFA 2000 – Spieltechnisches

Durch Drücken der Taste Z (MS SideWinder Gamepad, bei Tastatur E) kann man den Ball vor dem Gegner abschirmen und so einen Moment Zeit gewinnen, um sich den nötigen Überblick zu verschaffen und einen geeigneten Spielzug einzuleiten.

Allerdings ist dabei darauf zu achten, dass man auch wirklich im Ballbesitz ist. Im anderen Fall ruft die Taste Z nämlich die gefürchtete „Blutgrätsche“ hervor, die den Gegenspieler gelegentlich verletzt und mit großer Wahrscheinlichkeit eine rote Karte nach sich zieht. Von den wenigen verbliebenen Möglichkeiten im Offensivspiel ist die 360°-Drehung, zum Leidwesen vor allem der besseren FIFA-

Spieler, die effektivste Methode, um die gegnerische Abwehr zu überwinden. Durch Antippen der vorderen rechten Taste (MS SideWinder Gamepad, bei Tastatur O auf Nummernblock oder Alt) lässt sich diese Drehung ausführen. Die Leichtigkeit, mit der man so den Abwehrspieler alt aussehen lässt, macht diese Aktion aber in Mehrspielerduellen ziemlich verpönt.

## Fed2000

Endlich ist der neue Editor Fed2000 da. Nachdem die FIFA-Gemeinde wochenlang auf dieses altbewährte und begehrte Tool warten musste und es ursprünglich ja sogar hieß, es solle für FIFA 2000 überhaupt keinen Editor geben, ist er nun endlich doch noch erschienen und für

Sie auf der Cover-CD-ROM dieser Ausgabe. Bei der Installation ist unbedingt darauf zu achten, dass das Programm direkt ins FIFA-Verzeichnis installiert werden muss, damit es einwandfrei funktioniert. So darf man z. B. nicht etwa einen Unterordner Fed2000 innerhalb des FIFA-Verzeichnisses erstellen. Mit diesem genialen Programm lässt sich im Prinzip alles in FIFA 2000 auf einfachste Weise nach den eigenen Vorstellungen editieren. Von den Teamdetails (die auch die Formation und Strategie beinhalten) bis hin zu den Spielerdetails und Attributen ist alles in kürzester Zeit veränderbar. Mit einem Zusatzprogramm können sogar die Audiofiles geändert und eigene Spielkommentare eingebunden werden. Zusätzliche Informationen, eine FAQ-Seite, ein eigenes Fed-Forum und vieles mehr finden Sie unter <http://www.fifacentrespot.de/fed2000/deutsch>.

## FML – Aktuelles

Nach dem Erscheinen des Fed2000 wurde schnellstens der erste eigene FML-Patch erschaffen, um eine weitere Verzögerung des Saisonstarts zu vermeiden. Auf der Cover-CD finden Sie diesen dbi-Patch und eine Anleitung, wie dieser in FIFA 2000 einzubinden ist.

## Spieleforum

Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Außerdem erfahren Sie aktuelle Trends zu FIFA 2000 und verfolgen das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML.



FML-Editor-Grafik.de

„Der Fed2000 ist endlich da, der FML-Patch erstellt und die funfte FML-Saison läuft. Mal sehen, was sie bringen wird und was von Euro 2000 zu halten ist.“

Die neue Saison wird in drei Ligen mit jeweils sechs Gruppen gespielt. Momentan wird noch darüber nachgedacht, ob die Auf- bzw. Abstiegsregelung der letzten Saison beibehalten wird oder ob erstmalig Relegationsspiele eingeführt werden. Spätestens bis zum Start der Rückrunde Mitte Mai wird dies feststehen.

## Auf der Cover-CD

### Neuer Patch für die Modemliga FML

Der Patch wird einfach in den FIFA 2000-Ordner /data/cmn/te entpackt. Vergessen Sie nicht, vorher Ihre Originalfiles zu sichern fmlpatch.zip

### Spieler- und Teameditor

Umfangreicher Editor zu FIFA 2000. Beachten Sie die Hinweise im Text Fed2000.zip

### Neue Savagames

Die Spielstände zu den Toren des Monats  
hlite00.sav  
hlite04.sav



In Standardsituationen erfolgreich zu sein, bedarf einiger Übung. Klappen die Standards, ist es ein wenig zu leicht, Tore zu erzielen.



Das Abschirmen gibt Ihnen für einen kurzen Moment die Gelegenheit, sich einen Überblick zu verschaffen.

## Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Februar in der FML wurde das Tor von Martin Döpper (Hilden Wizards) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD-ROM der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in FIFA 2000 einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Februar unter den freien Einsendungen wurde das Tor von Robert Mau gewählt.



Nach einem Heber beim Freistoß erzielt der Stürmer ein sehenswertes Fallrückziehtor.



Die Kopfballvorlage verwandelt der Mittelstürmer mit einem ansehnlichen Seitfußzieher.



# C&C: Tiberian Sun



Alexander Diltthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite C&C Information Networks.

„Endlich habe ich FireStorm gespielt. Ich finde es cool!“

Der Core Defender ist ein hartes Stück Arbeit für jeden GDI-Kommandeur. Groß, gewaltig und genug Feuerkraft, um mit einem Schuss einen Titan zu zerstören. Seine Schwachstelle ist die fehlende Luftverteidigung.

Der Core Defender ist ein hartes Stück Arbeit für jeden GDI-Kommandeur. Groß, gewaltig und genug Feuerkraft, um mit einem Schuss einen Titan zu zerstören. Seine Schwachstelle ist die fehlende Luftverteidigung.

Das Rückgrat der guten GDI-Armee, die Moloch-Artillerie.



Was hat dieses Foto zu bedeuten? KANE lebt!

## Ansichten eines Spielers

Wir haben ein Interview mit dem C&C-Freak Daniel Widmann aka „[DSAI]Warlogin“ geführt. In der deutschen Westwood-Online-Szene gilt er als hervorragender Spieler, wenn nicht sogar als einer der besten deutschen Spieler überhaupt. Davon, dass dieser Ruf durchaus gerechtfertigt ist, habe ich mich neulich selbst überzeugen können, indem ich gegen ihn gespielt und haushoch verloren habe! Eine wahrlich bittere Erfahrung ...

**PC ACTION** Hallo [DSAI]Warlogin. Du gehörst, so heißt es bei WWO, zu den besten deutschen Spielern. Was sagst du dazu? \*g\*

[DSAI]Warlogin: Ja, zurzeit gehöre ich dazu, aber das war nicht immer so :o)

**PC ACTION** Wann hast du es denn an die Spitze geschafft und was hast du getan, um so gut zu werden?

[DSAI]Warlogin: Ich bin seit ungefähr drei oder vier Monaten unter den besten Deutschen – ich spiele *Tiberian Sun* seit dem ersten Tag! Was man tun muss, um Erfolg in einem Spiel zu haben? Das ist eine schwierige Fre-

## CCIN wächst weiter

CCIN wächst weiter, einschließlich unserer Community. Neue Sektionen gingen online und wir haben endlich ein richtig gutes Messageboard (<http://www.ccin.de/ubb>). Ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung war auch, das Layout – insbesondere die Newpage – kompatibel zum Netscape Navi-

gator zu machen. Entscheidend dabei war die Hilfe von Matthias „[TTA]Annihilator“ Guttman, der ziemlich viel Zeit damit verbracht, das Layout auf Ungereimtheiten zu untersuchen.

Nicht so positiv für CCIN ist dagegen die Tatsache, dass die Domain *TiberianSun.de* nun wieder auf *cnx.de* zeigt. Wenn Sie noch nie auf dieser Page wa-

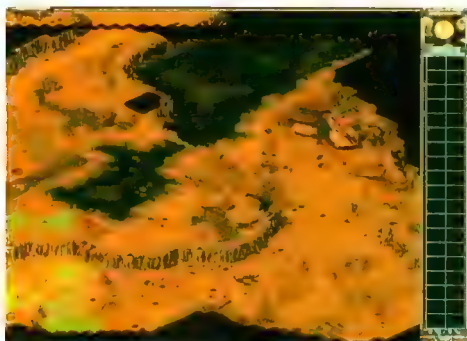
ge. Ich denke, es gibt drei Hauptmaßnahmen: 1. Spielen, spielen, spielen 2. Dabei auch noch Spaß haben. 3. Ein bisschen Talent.

**PC ACTION** Hast du bereits an *Tiberian Sun*-Turnieren teilgenommen?

[DSAI]Warlogin: Nein, bisher noch nicht. Dafür gibt es zwei Hauptgründe: Zum einen ist das Angebot an *Tiberian Sun*-Turnieren hier in Deutschland nicht sehr groß, hinzu kommt, dass ich noch kein Auto habe. Die deutschen Meisterschaften lasse ich mir aber natürlich nicht entgehen!

**PC ACTION** O.k., ein anderes Thema. Wie man an deinem Nickname sieht, bist du Mitglied in einem Clan. Was sagst du zur Situation der Clans, Onlinespieler und der Community im Allgemeinen? Ist der *Tiberian Sun*-Spieler eine aussterbende Spezies? Gibt es hier überhaupt eine wirkliche, lebende Community? [DSAI]Warlogin: Nein, zum Glück ist es genau andersherum. Derzeit sind wir ungefähr 35.000, jeden Monat kommen neue Online-Spieler hinzu. Die deutschsprachige Community existiert und eigentlich geht es ihr gar nicht mal





Die Kodiak weist erhebliche Schäden auf und kann beim besten Willen nicht mehr repariert werden.

ren, sollten Sie sich dort durchaus mal umschauen. Die News sind meistens topaktuell, das Layout weiß zu überzeugen.

diese PC-Action-Ausgabe erschienen ist, vielleicht liegt das CCin-Forum dann auf CnCBoard.de ...

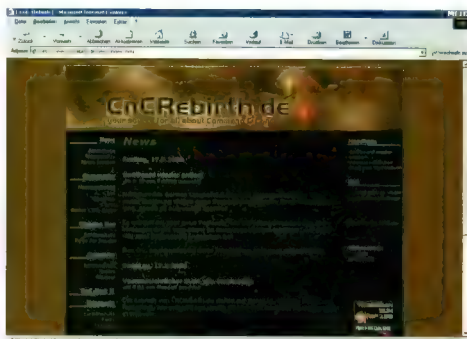
## CnCBoard.de

CnCBoard.de ist einzigartig, sowohl in der deutschen als auch in der englischen Community. Es ist ein unabhängiges, universelles C&C-Messboard. Sinn und Zweck ist es, der gesamten deutschen Community eine komfortable Möglichkeit zum Diskutieren zu geben. Neidlos muss man Florian Auer, unserem ehemaligen Team-Mitglied, zugestehen, dass die Idee nicht nur vom Konzept, sondern auch von der Umsetzung her überzeugend ist: Verwendet wird das UBB-Boardsystem, das inzwischen als eines der komfortabelsten seiner Art gilt. Das Farbschema ist nicht aufdringlich, sondern eher kühl. Übersicht ist oberstes Gebot. Wer weiß, wenn

## Die „Wiedergeburt“

Wir stehen wieder kurz vor dem Launch einer neuen, deutschen C&C-Seite: „CnCRebirth.de“. Wie man auf dem nebenstehenden Screenshot sieht, ist das Layout sehr ansprechend. Die Inhalte – obwohl zurzeit noch nicht besonders umfangreich – können ebenfalls überzeugen. Geführt wird übrigens auch diese Seite von Florian Auer. Er legt aber Wert darauf, dass CnCRebirth.de und CnCBoard.de unabhängig voneinander sind.

Auch das Projekt „cnc-base.de“ (wir berichteten) scheint nicht gestorben zu sein. Als Release-Date wird jetzt „very soon“ angegeben. Wir sind gespannt ...



Die neue, sehr empfehlenswerte deutsche Command-&-Conquer-Seite CnCRebirth.de in ihrer ganzen Pracht.



Impressionen aus der ersten NOD-Mission von Feuersturm, der von vielen ungeduldig erwarteten Add-On-CD zu Tiberian Sun.

Ebenfalls eine Neueröffnung (oder: Neuentdeckung): <http://www.tiberianworld.de>. Diese Seite ist zwar nicht gerade überragend, aber immerhin ist sie durchgängig in deutscher Sprache. Die Informationen sind, soweit ich das ersehen kann, fehlerfrei. Downloads werden ebenfalls angeboten.

**Auf der Cover-CD**

**MOD-Basis-Tools**  
Die Grundlagen für MOD-Ersteller  
[Rules.in/art.m](http://Rules.in/art.m)

**Tiberian-Sun-MODs**  
Undokumentierte Spielveränderungen von den UCD  
[Units.zip/ai.zip](http://Units.zip/ai.zip)

schlecht. Wir unterteilen uns in einzelne Gruppen, meist „geordnet“ nach Spielstärke. Wir spielen zusammen und diskutieren oft über Strategien, Clans und andere Spieler. Die Situation der Clans ist meiner Meinung nach gut. Die meisten Clans und ihre Mitglieder kennen sich untereinander; Feindschaften zwischen Clans gibt es nur sehr vereinzelt.

**PC** **Anscheinend ist die Community also wirklich nicht tot – schön, das zu hören! :) Ein Themawechsel: Deine Meinung zu Feuersturm?**

**DSAJWarlogin:** Mir persönlich gefällt das normale Tiberian Sun besser. Die neuen Einheiten sind meiner Meinung nach nicht richtig ausbalanciert. NOD hat nur eine „wirkliche“ neue Einheit, den Cyborg Reaper: Das verschafft der GDI ein Vorteil, der nicht zu unterschätzen ist. Hinzu kommt, dass die neuen Einheiten kaum gebraucht werden, man setzt weiterhin auf die alten Strategien. Der Grund ist simpel: Durch die neuen Einheiten ergeben sich logischerweise neue Vorgehensweisen. Diese sind jedoch nicht wirklich effizient genug, um sich

als „Standardstrategie“ zu etablieren. Meist werden sie nur für Überraschungseaktionen genutzt.

**PC** **Zum Schluss noch eines: Hast du eine persönliche Lieblingsstrategie?**

**DSAJWarlogin:** Eine schwierige zu beantwortende Frage. Man muss sich halt immer auf die Taktiken des Gegners einstellen. In dem Sinne habe ich also mehrere Lieblingsstrategien. Wenn es geht, kombiniere ich am liebsten Titanen mit Orca-Bombern, das haut so richtig rein. Beide Einheiten sind widerstandsfähig und haben eine hohe Durchschlagskraft, die kann so schnell nichts aufhalten.

Im „Nachgespräch“ meinte DSAJWarlogin zu mir, er würde eine Szene-Berichterstattung, wie sie beispielsweise im StarCraft-Umfeld stattfindet, in der C&C-Community stark vermissen. Wir von CCin werden versuchen, das in Zukunft ein bisschen auszugleichen.



# StarCraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *StarCraft*/*Brood War*-Seite „BroodWar.de“

„Ich arbeite momentan an einem neuen Projekt namens *Diablo2.de* über das von vielen *StarCraft*-Fans sehr hoch erwartete Spiel der Erfolgsschmiede Blizzard und wurde mich sehr freuen, wenn Sie einmal vorbeischauchen würden: <http://www.diablo2.de>.“

Lurker verwüsten einen kaum befestigten terranischen Außenposten



## 1.08-Patch verschiebt sich

Da Blizzards nächste Kreatur *Diablo 2* (<http://www.diablo2.de>) kurz vor der Veröffentlichung steht, arbeitet ein Großteil des Teams momentan

am letzten Feinschliff für den potenziellen Erfolgstitel. Aus diesem Grund kommt es leider zu einer leichten Verspätung des angekündigten Patches, der auch verschiedene Veränderungen an der Ausbalancierung der Einheiten beinhalten soll.

## StarCraft-Maps

Um einen Einblick in die große Vielfalt der im Internet veröffentlichten Karten zu ermöglichen, stellen wir in dieser Ausgabe das Map-Team der Seite BroodWar.de vor, welches eine

der größten komplett bewerteten *StarCraft*-Karten-Datenbanken weltweit mit über 750 Maps kreiert hat und diese ständig aktualisiert und erweitert.

Das Mitte 1999 gegründete Map-Team der Seite BroodWar.de bestand lange Zeit aus

## Interview mit IDEFIKorn

**PC** Wie kam es dazu, dass du das Team momentan koordinierst, leitest und Regeländerungen durchführst?

**IDEFIKorn:** Als das alte Nationalteam nach dem Rücktritt des Team-Captains kurz vor der Auflösung stand, wurden auf Bestreben der Mitglieder drei neue Team-Captains gewählt, nämlich OgerEli, Anthaeus und ich. Anthaeus zog sich allerdings aus der StarCraft-Szene zurück, und OgerEli hatte oft zeitliche Probleme, so dass die Organisation des Teams nun zum Großteil in meiner Hand liegt.

**PC** Du hast ja bereits sehr früh einige grundlegende Veränderungen in der Organisation und Leitung des Teams durchgeführt. Um welche Neuheiten handelt es sich und aus welchen Gründen hast du dich für sie entschieden?

**IDEFIKorn:** Am alten Nationalteam wurde sehr häufig kritisiert, dass die Mitglieder nicht nur durch Leistung, sondern auch durch Beziehungen oder ihre Clan-Zugehörigkeit ins Team gekommen sind. Und war jemand einmal im Team, hatte er seinen Platz so gut wie sicher, auch wenn seine Leistungen stark nachließen.

Durch die Regeländerungen sollte nun erreicht werden, dass sich wirklich immer die leistungsstärksten Spieler Deutschlands im Team befinden. Zu diesem Zweck wurde ein Forderungssystem eingeführt, das jedem Spieler, der sich vorher durch sein Ladder-Rating oder aber durch Turniererfolge qualifiziert hat, erlaubt, einmal pro Woche ein Teammitglied seiner Wahl zu fordern. Gewinnt der Herausforderer von vier Spielern mindestens drei, übernimmt er den Platz des Teammitglieds. Diese Forderungsspiele finden alle im Rahmen des wöchentlichen Team-Treffens statt, zu dem auch Zuschauer herzlich eingeladen sind.

Anmerkung: Das Team trifft sich jeden Sonntag um 18:00 auf dem deutschen Fsgs-Server [germany.fsgs.com](http://germany.fsgs.com), den sie mit dem Programm FsgsConnect erreichen, im Channel „GER“.

**PC** Wie siehst du die Chancen bzw. Fähigkeiten des deutschen Teams im internationalen Vergleich?

**IDEFIKorn:** Da das neue Nationalteam erst seit kurzer Zeit existiert, haben wir bis jetzt noch kein ernsthaftes Spiel bestritten. In einem Freundschaftsspiel gegen das IRA (Iran) Team konnten wir uns allerdings mit 13 zu 1 durchsetzen. Allerdings lassen sich die Erfolgchancen des Teams durchaus an den internationalen Einzelleistungen seiner Mitglieder abschätzen: So war z. B. IDEFIronman vor kurzem noch auf dem ersten Platz der wohl stärksten Online-Liga (Teo Ladder), in der auch ich recht erfolgreich bin, und IDEFIKosh nahm sogar an den Finals des internationalen KBC-Turniers in Korea teil (siehe Ausgabe 04/00). Daher ist zu erwarten, dass das deutsche Nationalteam international erfolgreich sein wird und auch mit den USA oder Kanada durchaus mithalten kann.

**PC** Welche Ziele hast du momentan mit dem Nationalteam, was wird in naher Zukunft interessantes passieren?

**IDEFIKorn:** Da es zurzeit noch keinen seriösen Organisator für einen internationalen Ländervergleich in Starcraft gibt, planen wir zunächst alle Spiele selbstständig. Ermöglicht wird dies vor allem dadurch, dass viele deutsche Spieler sehr gute Kontakte zu Top-Spielern anderer Länder haben und sich so relativ problemlos Freundschaftsspiele organisieren lassen. In naher Zukunft stehen Spiele gegen Kanada und Russland auf dem Plan, aber auch ein Spiel gegen Korea ist denkbar. Deutschland einen Namen in der Star-





Ungebetener Besuch: Was macht denn der Dragoner der Probs da im Brutschleim-Pool der Zerg?

Magikus (damaliger Sektionsleiter), el porco und StarHealer. In der letzten Zeit sind aber viele neue Tester hinzugekommen und nachdem Magikus seine Arbeit als Chef der Map-Sektion aufgegeben hatte, wurde StarHealer zum neuen Leiter dieser Sektion. In dieser und den folgenden Ausgaben der PC Action werden wir Ihnen einige der qualitativ hochwertigsten Karten der Datenbank vorstellen und auf der CD veröffentlichen. Falls Sie über eine Internet-Anbindung verfügen, können Sie sich unter <http://www.broodwar.de/scum/maps.cfm> selbst

ein Bild von der gebotenen Vielfalt machen.

### Dark Vision

Spieler: 2

Autor: [CORE]Exekutor

Größe: 128x128

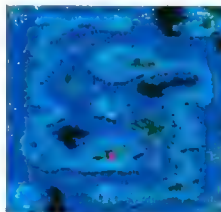
Punkte: 9 von 10

Magikus[GdL] kommentiert die Karte folgendermaßen: „Endlich mal wieder eine innovative Design-Idee. Um auf dem Landweg den Gegner zu erreichen, muss man nämlich ca. drei Mal die Karte hoch und runter laufen. Damit ergibt sich schon, dass der Gedanke an einen Rush völlig fehl am Platz ist. Viel eher scheinen ein



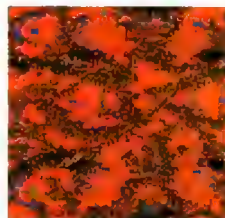
Da sage noch einer, Computerspieler wären nicht kreativ und hatten keinen Humor! Hier das Werk eines StarCraft-Fans.

schneller und gut platzierter Drop oder Expansionskontrolle Chancen auf Erfolg zu haben. Auch die Expansionsverteilung ist geglückt: Das, was man als



natürliche Expansionsmöglichkeit bezeichnen könnte, umfasst nur drei Mineralkristalle. Ein Stück weiter gibt es dann zwar noch mehr von der Sorte, aber hier kann man den heißen Atem des Gegners schon fast spüren. Weiteres Gas gibt es nur im Zentrum oder auf den Inseln am Rand. Man kann sicher mit Fug und Recht behaupten, dass es sich hier um eine strategisch gehaltvolle Karte handelt.“

auch gleich ein wichtiger Punkt, um sich gegen den „netten“ Nachbarn zu verteidigen. Allerdings darf man den Weg nach oben und unten nicht vernachlässigen, da können schließlich auch Gegner herkommen. Nun entscheidet sich schon vieles; zwischen jeweils zwei Spielern sind Expansionsmöglichkeiten mit Mineralien zu finden. Zum krönenden Abschluss wären noch die zwei Fly-onlys in der Mitte zu erwähnen, die einzigen weiteren Gas-Vorkommen.“



craft-Welt zu machen, ist eines der Ziele des GER Teams. Darüber hinaus gibt es aber noch weiter gehende Ziele, denn meiner Meinung nach ist das GER-Team ein Schritt in Richtung des professional gaming. Dazu gehört nicht nur, dass Spieler für ihre Leistung entlohnt werden, sondern vor allem, dass Online-Spiele allgemein eine viel größere Rolle in den Medien einnehmen und dass das allgemeine Interesse an ihnen steigt. Das beste Beispiel für professional gaming ist Korea: Dort verdienen viele Spieler nur durch Starcraft ihren Lebensunterhalt, Starcraft wird im Fernsehen übertragen und die Organisation von Turnieren und Meisterschaften übernimmt ein professionelles Management. Ich bin davon überzeugt, dass sich der Spiele-Sektor in Deutschland mit der Zeit mehr und mehr in diese Richtung entwickeln wird – allerdings wohl nicht so rasant wie in Korea.

### Steckbrief: IDEFI Korn

Nickname	IDEFIKorn
Name	Dominik Kofert
Geburtsdatum	18.11.1980
Wohnort	Coesfeld, Nähe Münster
Beruf	Schüler der 13. Klasse
Hobbys	Kino, Sport, Partys und StarCraft
Lieblingsgrasse	Random
Liebingskarte	Lost Temple
Bester deutscher Spieler	IDEFIInroman
Bisherige Erfolge	Sieger des Netzstatt 1v1 Turniers ( <a href="http://www.netzstatt.de">http://www.netzstatt.de</a> )



### Warp Asylum

Spieler: 2-4

Autor: -JOIN-oNE-

Größe: 128x96

Punkte: 9 von 10

Die Meinung von StarHealer über Warp Asylum: „Auf dieser etwas kleiner als gewohnten Vier-Spieler-Map dürfen sich viele sofort wohl fühlen. Vom Zentrum aus gibt es ein kleines Plateau zu besteigen, auf dem man schnell eine Expansion errichtet (Mineralien und Gas) –

### Auf der Cover-CD

#### FSGS-Tool

Programm, das zum Erreichen des FSGS-Servers ([germany.fsgs.com](http://germany.fsgs.com)) benötigt wird, auf dem das Training des Nationalteams stattfindet.

FConnect3.zip

#### StarCraft-Kampagne

Eine Zerg-Kampagne eines StarCraft-Fans über sieben Karten.

darkcreep.zip

#### MP3-Special

Drei StarCraft-Songs von [www.sclegacy.com](http://www.sclegacy.com)

lamZerg.mp3

Fenix.mp3

Justice.mp3

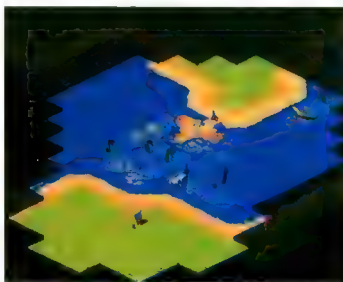




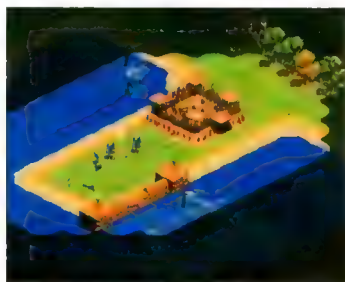
Hans-Peter Brill ist in der Age-of-Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt.

„Die Age-of-Kings-Spieler haben in den letzten Monaten erheblich an ihren Techniken gefeilt. Inzwischen sollte man schon unter 16 Minuten im Burgensattel sein, um oben mitmischen zu können.“

# Age of Empires 2



Mauern in der Altsteinzeit von Age of Empires 1: Ein Hafen versperrt den Übergang.



Aus Mauern werden Schutthaufen: Schleuderer sind im Aufstieg Roms sehr effizient.

## Age-of-Kings-Turnier

NETZSTATT und NETPLAYER präsentieren in erstmaliger und exklusiver Zusammenarbeit mit der Deutschen Messe AG die „Offizielle Deutsche Age of Kings-Meisterschaft“. Es winken wertvolle Preise mit einem Gesamtwert von mehreren Zehntausend Mark. Die Vorrunden finden deutschlandweit in den einzelnen NETZSTATT-Locations in dem Zeitraum zwischen Mitte Juli und Mitte August (abhängig von den einzelnen Standorten und den Sommerferien) statt. Darüber hinaus wird es online über NETPLAYER eine Vorrundenauscheidung geben. Über das Turnier

berichtet neben anderen die renommierte Fan-Site [www.aoe2.de](http://www.aoe2.de). Das große Finale findet auf der diesjährigen CeBIT Home in Hannover im Zeitraum von Mittwoch, dem 30. August bis Sonntag, dem 3. September statt. Natürlich gibt es auch noch für eine begrenzte Anzahl von Leuten die Möglichkeit, sich auf der CeBIT Home für das Finale zu qualifizieren. Weitere Infos finden Sie unter: [www.netzstatt.de](http://www.netzstatt.de), [www.cebithome.de](http://www.cebithome.de) und unter [www.netplayer.de](http://www.netplayer.de).



## Mauern in Age of Empires 1

Am Anfang führten die Mauern in Age of Empires ein wenig beachtetes Schattendasein. Alle Spieler bevorzugten Tool-Rush oder Bronze-Rush, und wer mauerte, schien durch ein zu defensiv geprägtes Spiel unweigerlich zu verlieren. Doch schließlich trennte sich die Spreu vom Weizen. Die Erkenntnis verbreitete sich, dass ein guter Spieler von einem sehr guten Spieler dadurch unterschieden werden konnte, dass er geschickt mauerte – natürlich nicht endlos lange Mauern über die halbe Karte,

sondern gezielte Mauern an strategisch wichtigen Stellen:

- Zumauern von Engpässen zwischen Wäldern,
- Zumauern der Flussübergänge,
- Verbinden eigener Gebäude durch Mauern, um so einen abgeschirmten Produktionsbereich zu schaffen.

Schließlich gab es sogar Überlegungen, wie man noch früher Mauern errichten konnte und Strategien, wie man noch vor Tool Mauern setzen konnte – wie beispielsweise Häfen in Furten zu platzieren, um diese zu blockieren.

Shang und Babylonier sind in Age of Empires mit dem Bonus der doppelten Lebenspunkte für Mauern ausgestattet, und ohne Steinwerfer sind deren Mauern tatsächlich nicht zu überwinden.

## Mauern in Der Aufstieg Roms

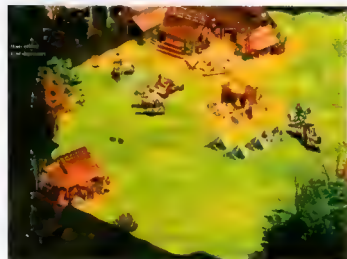
In Der Aufstieg Roms sind Mauern noch wichtiger. Spieler boomten wesentlich mehr als in Age of Empires, und natürlich wollte jeder seine Investition in viele Dorfbewohner gut schützen. Doch andererseits gab es mit dem Steinschleuderer nun auch eine Einheit, die bereits vor Bronze Mauern rasch zerstören konnte.

Out4Blood praktizierte lange Zeit in Der Aufstieg Roms seinen Extrem-Boom mit 35 und mehr Dorfbewohnern vor Auf-

## Spieler-Persönlichkeiten

Fast\_Don entdeckte vor zwei Jahren für sich die Möglichkeit, online zu spielen. Da zu dieser Zeit gerade Age of Empires neu erschien, stellte er mit einigen Freunden kurzerhand eine der ersten deutschlandweiten Age of Empires-Sessions auf die Beine, und es sollte nicht die letzte gewesen sein.

Über Der Aufstieg Roms kam Fast\_Don zu Age of Kings, das mehr seiner Spielweise entspricht, wie er sagt. War es bei Age of Empires noch relativ schwer, zu boomten



Endrückende Übermacht in der 22. Minute: Plex\_IQ wird von Fast\_Don überrumpelt.

und „SimCity“ zu spielen, wurde dies durch die neuen Dorfzentren in Age of Kings erleichtert. Vor allem die Grafik, die animierten Dorfbewohner und die vielen kleinen Details machen für Fast\_Don immer wieder aufs Neue die Spielfreude aus. Wenn er gerade mal nicht spielt, dann ist Fast\_Don (28) Maschinenbau-Ingenieur, FC-Bayern-München-Fan und begeisterter Skilehrer. Er sucht oft online starke Age of Kings-Spieler. Wer also meint, einem so herausragenden starken Gegner einmal Paroli bieten zu können, der darf sich gerne via ICQ an ihn wenden: ICQ-UN: 8673049

Fast\_Don bevorzugt ganz eindeutig Multiplayer-Spiele, da er meint, dass erst diese richtig Spaß machen. Bei dem auf der Cover-CD gespeicherten Spiel kann man vorbildlich sehen, wie Fast\_Don mit einem Mitspieler zunächst gemeinsam den Gegner Plex\_IQ angreift. Man beachte auch die frühen Versuche, die Mitte (Karte: Goldrausch) und damit das Gold zu erobern. Außerordentlich möchte ich mich auch bei Dons Partnern und den drei Gegnern herzlichst bedanken, die mit der Veröffentlichung dieses Spiels einverstanden sind.



Fast\_Don: Porträt des großen Meisters.





Gute Verteidigung: Der Kartentyp „Festung“ bietet in Age of Kings neben den Stadtmauern auch mit den Toren interessante Optionen.

stieg in die Jungsteinzeit. Er mauerte dabei nicht mit Mauern, sondern mit Gebäuden. Über die gesamte Karte verteilt hatte er Häfen, Häuser und andere Gebäude. Seine daraus resultierenden 20-Minuten-Bronzezeiten wurden oft belächelt, aber tatsächlich war er für die meisten nicht besiegbare.

Wie schon in *Age of Empires*, so gibt es auch in *Der Aufstieg Roms* eine Siegbedingung, die das Gewinnen durch das Bauen und Verteidigen eines Weltwunders vorsieht. Gerade dabei spielen Mauern zum Schutz des empfindlichen und teuren Weltwunders eine ganz außerordentliche Rolle.

## Mauern in Age of Kings

Nicht nur die sofort verfügbaren Holzpalisaden, sondern vor allem die Einführung der Stadttore verschafften den Mauern in *Age of Kings* den entscheidenden Durchbruch. Hinzu kommt der Kartentyp Festung, der jeden Spieler in einer bereits eingemauerten Stadt be-

ginnen lässt. Damit sind in *Age of Kings* theoretisch alle Voraussetzungen erfüllt, Mauern nun die ganz große strategische Bedeutung zukommen zu lassen. Doch die Spielpraxis sieht anders aus und Mauern spielen

keine größere Bedeutung als in *Age of Empires I* und *Der Aufstieg Roms*. Der offensivere Spieler gewinnt zumeist und Triboks zerstören feindliche Mauern nicht nur rasch, sie reichen auch weit über diese hinweg.

### Nei der Cover-CD

Mehrspieler-Partie von Fast Don  
Datei einfach in den Savegames-  
Ordner von Age of Kings kopieren  
[fast-don.mgl](http://fast-don.mgl)

## Sinn und Unsinn von Produktions-Aufwertungen

Die Effizienz, mit der Dorfbewohner in *Age of Kings* Ressourcen sammeln, hängt von vier Faktoren ab:

- Die Geschwindigkeit, mit der ein Dorfbewohner Ressourcen aufnimmt, wenn er direkt neben der Ressource steht
- Die Distanz, die ein Dorfbewohner zwischen Aufnahme- (z. B. Beerenstrauch) und Ablagepunkt (z. B. Dorfzentrum) laufen muss
- Die Anzahl der Ressourcen, die ein Dorfbewohner zu tragen im Stande ist

- Die Störung durch mögliche andere Dorfbewohner, die direkt daneben arbeiten (vor allem bei Holzfällern)

Für die Tests, die zu den nachstehenden Ergebnissen führten, wurden die folgenden Randbedingungen eingehalten:

- Gold- oder Steinmine: 8 Dorfbewohner
- Farm: 8 Farmen rund um ein Dorfzentrum (eliminiert den Effekt, dass Farmen auf der Ost- und Westseite eines Dorfzentrums unterschiedlich schnell produzieren)
- 11 Holzfäller

	Ohne DZ-Aufwertungen	Vorteil %	Mit Schubkarre	Vorteil %	Mit Handkarren	Vorteil %
<b>Gold – ohne Aufwertung</b>	0.33		0.33	0%	0.34	3%
mit Goldabbau	0.35	6%	0.37	12%	0.38	15%
mit Goldbergbau	0.40	21%	0.42	27%	0.44	33%
<b>Stein – ohne Aufwertung</b>	0.31		0.31	0%	0.32	3%
mit Steinabbau	0.34	10%	0.34	11.9%	0.35	13%
mit Steinbergbau	0.39	26%	0.42	36.8%	0.42	35%
<b>Holz</b>	0.30		0.31	3%	0.32	7%
Mit doppelschn. Axt	0.33	10%	0.38	27%	0.39	30%
Mit Bogensäge	0.38	27%	0.43	43%	0.45	50%
Mit 2-Mann-Säge	0.43	43%	0.47	57%	0.50	67%
<b>Bauernhöfe</b>	0.34		0.39	15%	0.42	24%

### Schlussfolgerungen

- 1.) Erst die jeweils zweite Aufwertung hat wirklich nachhaltigen Vorteil
- 2.) Der Handkarren bringt erstaunlich wenig Vorteile und wirkt sich noch am ehesten auf die Holzfäller und die Bauernhöfe aus. Man sollte sich also genau überlegen, ob diese Aufwertung wirklich notwendig ist.



# Die Siedler 3



Rolf Klöppel, Mitbegründer des Siedler-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der Siedler-Szene.

„Noch immer ist das Interesse an S3 nicht verfliegen und im Dezember soll nun schon Teil 4 der erfolgreichsten Serie folgen. In der Zwischenzeit halten wir uns mit dem neuen S3club.de-Turnier fit. :-)“

## 3. SOC-Turnier

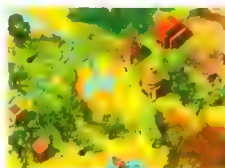
Das allseits beliebte SOC-Turnier geht in diesem Monat schon in die dritte Runde. Nachdem im ersten Turnier „BOMBYX“ und im zweiten Turnier „Rephil“ die Nase vorn hatten, treffen sich dieses Mal wieder 85 Wettbewerber, um den absoluten Top-SOC auszuspielen. Das Interesse der Siedlergemeinschaft ist wieder einmal hoch. Geändert hat sich



Beim dritten SOC-Turnier wird es heiß hergehen – da hilft auch kein Wintereinbruch in Ägypten.

der Modus, in dem das Turnier ausgespielt wird. Gespielt wird nach dem Schema der Bundesliga, sprich Hin- und Rückspiel auf jeweils der gleichen Map. So wird sichergestellt, dass es keine Vor- oder Nachteile bei der Startplatzwahl gibt. Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, eine Niederlage bringt zwei Minuspunkte, ein Unentschieden gibt es nicht. In jeder Gruppe

spielt jeder gegen jeden, die Anzahl der Gruppen richtet sich hier nach der Teilnehmerzahl. Gespielt wird in 17 Gruppen zu fünf Gamern. Fest weiter kommen nur jeweils die beiden Gruppenersten. Die Gruppendritten spielen in einer so genannten Hoffnungsrunde parallel zur Hauptrunde im gleichen Modus weiter, bis nur noch zwei übrig sind. Diese beiden stoßen dann wieder zur Hauptrunde dazu, um so noch eine kleine Chance auf einen Preis zu wahren. Die Spieler nehmen ihre gesammelten Punkte jeweils in die nächste Runde mit, so dass am Ende (hoffentlich) ein Sieger übrig bleibt. Platzierungsspiele werden (außer bei Punktgleichheit) nicht ausgetragen. Der Sieger dieses Turniers darf sich auf eine Domain für ein Jahr inklusive 15 MB Webspace im Wert von 229 Mark freuen.



Dieser InGame-Screenshot entstammt dem vierten Teil der Siedler-Reihe und zeigt einige neue Gebäude.

zugänglich zu machen. Ein erstes Minipreview wird derzeit unter <http://www.siedler3.gamesweb.de> vorbereitet. Wer also Lust auf mehr hat und einen internettauglichen PC besitzt, sollte dort mal vorbeisurfen. Mehr Infos zum vierten Teil der Serie gibt es selbstverständlich auch im nächsten Spielerforum.

## Auf der Cover-CD

### Map des Monats

Offizielle Turnier-Map des SOC's  
SOC-Bat.exe

## Die Weltraanglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Leider haben wir bis zum Releasetermin für *Die Siedler 4* nicht mehr genug Platz, um alle Ranglisten der Siedlergemeinschaft abzurufen. Wir werden die SOC- und die BB-Ranglisten im Lauf der nächsten Monate deshalb immer im Wechsel abblenden. Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter <http://www.siedler3.de> abrufbar. Zu den vom SOC organisierten Ligen Long-Play und Wirtschaftsliga finden Sie Infos unter <http://www.s3club.de>.

### BB-1vs1-LIGA TOP 10

In der BB-1vs1-Liga spielt man ohne Partner. Um in der Rangliste ganz nach oben zu kommen, muss man aber schon sehr gut sein und vor allem viele Spiele machen, um keinen Punkteabzug zu riskieren. Wer acht Tage nacheinander nicht spielt, wird für jeden weiteren Tag mit Abzug von 15 Punkten bestraft!

Platz	Spielername	Punkte
1	Karat	11.288
2	Kiki	10.914
3	Crazy Mathe	10.685
4	Trickytrix	10.558
5	AB Bavarian	10.530
6	pops	10.400
7	Nosferatu	10.328
8	Gibbon	10.103
9	bmolson	10.099
10	Whupper	10.089

### BB-Clan-Liga

Wer mit seinen Freunden die Ranglisten erstürmen will, dem sei die BB-Clan-Liga ans Herz gelegt. Zuvor muss man den Clan aber bei Siedler3.de anlegen und seine Freunde in den Clan aufnehmen. Alternativ kann man sich auch von anderen Clans werben lassen, was meist in der Lobby geschieht.

Platz	Clanname	Punkte
1	Just 4 Fun	10.161
2	Die Wussels	10.147
3	DS of Chulak	9.718
4	Duke-Clan	9.576
5	The Warlords	9.459
6	Gallier	9.451
7	Gamehouse	9.436
8	Oldie-Clan	9.295
9	The Stand	9.230
10	Knights 2	8.923

## Erste Bilder von Die Siedler 4

Wie angekündigt, hat BlueByte auf der Gold Edition erste Bilder von S4 veröffentlicht. Wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut, um Ihnen einige dieser Screenshots



Einen strammen Burschen hat BlueByte für den 4. Teil der Serie kreiert.



### Revolte im Netz

Ein Manko, dem Spiele wie *Re-Volt* und *MicroMachines* ausgesetzt sind, ist die auftretende Langeweile, nachdem der Spieler alle Pokale gewonnen und sämtliche Strecken und Autos freigeschaltet hat. Glaubt man den Fans im Internet, so scheint bei *Re-Volt* diese Gefahr gebannt: Zahlreiche Clubs veranstalten Woche für Woche Online-Spektakel, wie man sie dem Spiel gar nicht zutrauen würde. Fast überall sind auch Zaungäste willkommen, die zuschauen dürfen. Gefahren wird meist auf einem Mix von Stock- und Custom-Tracks. Letztere sollten Sie sich vorher von der Webseite des Veranstalters runterladen, um zu trainieren. Eine Website mochten wir Ihnen besonders empfehlen: *Re-Volt Online* (<http://mars.superlink.net/rubicon>).

### Endlos(e) Strecken

Wir haben für Sie hochkarätigen Streckennachschub auf die Cover-CD gepackt. „Silvana“ entführt Sie auf die



Einer der neuen Wagen, die Sie neben neuen Strecken auf der Cover-CD finden: Der Sprung mit dem Buggy geht daneben.

Mauern einer mittelalterlichen Burg. Zahlreiche Kreuzungen (nicht Kreuzzüge!) machen sie zu einer schweren, aber schönen Herausforderung. Auf einer Länge von 890 virtuellen Metern können Sie sich so richtig austoben. Klasse sind auch die Texturen des Designers BrewMaster. Bei „StrangeBrew“ geht es auf einen Höllenritt durch eine Brauerei. Verschiedene Brücken und gut platzierte Sprünge machen die Strecke zu einem Erlebnis. 626 Meter ist sie lang, fast schon kurz im Vergleich zum 1.297-Meter-Brocken „Egypt Sandstorm“.

Herrlich lange Geraden, an deren Enden enge Kehren auf Fahrfehler lauern – hier sollten Sie nach Herzenslust Gas geben. Bei dem Kurs „Giusy“ kommt es mehr auf gute Streckenkenntnis an. Zudem wird Ihnen sprungtechnisch einiges abverlangt. Fazit: 620 Meter, die nicht nur der vielen Sprünge wegen wie im Fluge vergehen.

Nick Schreger ist bekannt für seine Add-On-Programme und nimmt für Sie jeden Monat ein neues Spiel unter die Lupe. Dieses Mal hat er sich mit den Funkflitzern von *Re-Volt* befasst.



Das Warten auf Formel 1 2000 und Grand Prix 3 ist für mich unerträglich.

### Neue Wagen

Damit Sie die neuen Strecken auf der Cover-CD richtig genießen können, haben wir auch noch drei neue Wagen mit auf die CD gepackt. Der doppelstöckige China-Motor-Bus aus Hongkong richtet sich wie ein Stehaufmännchen nach Unfällen wieder auf, der BMW M3 hat in Sachen Geschwindigkeit einiges zu bieten und mit dem Buggy namens Arizona Desert Rot erleben Sie ein ganz besonderes Driftgefühl.

### Schummeln satt

Geben Sie einfach Folgendes als Namen ein:

<b>BURCO</b>	Fliegen Sie ein UFO!
<b>DRINKME</b>	Lässt die Autos schrumpfen
<b>TVTIME</b>	Mit F5 und F6 erhalten Sie neue Kameraperspektiven
<b>TRACKER</b>	Alle Strecken werden freigeschaltet
<b>CARNIVAL</b>	Alle Fahrzeuge werden freigeschaltet
<b>SADIST</b>	Wählen Sie mit der rechten Shift-Taste Ihre Waffe selbst
<b>JOKER</b>	Tauschen Sie in einer Mehrspieler-Partie die Fahrzeuge
<b>CHANGELING</b>	Wechseln Sie während des Rennens Ihr Fahrzeug



Der schwarze BMW von der Cover-CD: Geschwindigkeit ist das A und O bei diesem Modell.

### Auf der Cover-CD

#### Drei ausgezeichnete Zusatzautos

Das finden Sie nur bei uns: China Motor Bus, BMW M3, Arizona Desert Rat.  
Cmb.exe  
Bmw3.exe  
Zrat.exe

#### Vier rasante Zusatzstrecken

Stellen Sie sich neuen Herausforderungen auf Silvana, StrangeBrew, Giusy und Egypt Sandstorm!  
Silvana.exe  
StrangeBrew.exe  
Giusy.exe  
Egypt.Sandstorm.exe



# Die Sims



Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten über *Die Sims*.

„Meine Meinung ist klar: *Die Sims* – ein Spiel für alle!“

SimBrother

Zlatko und Jana tanzen freudig durch die Hütte... SimBrother macht's möglich!

## Die Sims – erfolgreich und nackt

*Die Sims* ist hier zu Lande ein großer Erfolg. Davon zeugen auch die vielen Tipps und Tricks sowie selbst erstellte Tools und Dateien, die tagtäglich im Internet auftauchen. In diesem Spielerforum soll es um diese Neuigkeiten sowie um kleine Tipps, die Ihnen das Leben mit Ihren Sims erleichtern können,

gehen. Auf der Cover-CD finden Sie außerdem noch viele Add-Ons für *Die Sims*. Unter anderem auch den begehrten *Die Sims-Nackt-Patcher*.

### Kurztipps

1.) In *Die Sims* gibt es einige Möglichkeiten, wie Sie sich erfolgreich ein schönes Leben machen können, ohne täglich zur Arbeit gehen zu müssen:

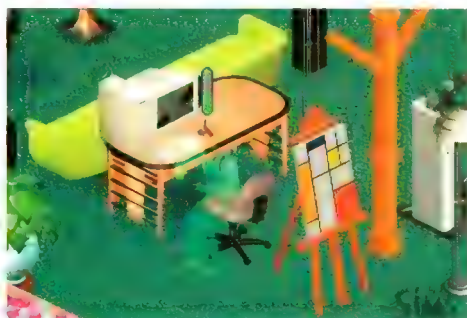
Wenn Sie Ihren Sim zwei Tage hintereinander nicht zur Arbeit schicken, werden Sie per Telefon benachrichtigt, dass sie Ihren Job verloren haben. Gehen Sie jetzt jedoch nicht an den Apparat, können sie Ihren Job behalten! Es gibt auch noch einen anderen Weg, sich um das Arbeiten zu drücken: Wenn Sie Ihren Sim einen Tag zur Arbeit gehen lassen, und den nächsten jedoch nicht, passiert

Ihrem Sim wieder nichts. Sie sollten jedoch beachten, dass dieser Trick nur bei *Die Sims* und nicht im wirklichen Leben funktioniert!

2.) Um die Zeit in *Die Sims* nicht mit Nebensächlichkeiten wie dem Leeren der Mülltonne zu vertun, können Sie diesen kleinen Trick anwenden: Die Mülltonne in *Die Sims* ist eines der wenigen Objekte, das sie zum gleichen Preis verkaufen wie



Je höher sie auf der Karriereleiter steigen, desto schöner wird das Auto mit dem Sie abgeholt werden... wie diese Viper.



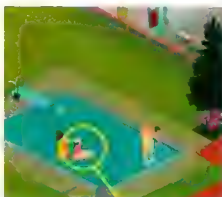
So so, Geister gibt es also nicht? Von wegen! Und mit dem Computer kennen sich die Toten scheinbar besonders gut aus.



kaufen können. Ist also die Mülltonne mal wieder voll, verkaufen Sie sie einfach und stellen an den gleichen Platz einen neuen, leeren Mülleimer.

3.) Für jede Party in *Die Sims* sollten Sie sich ein paar Partyballons (siehe Cover CD) kaufen. Diese zerplatzen jedoch nach einiger Zeit, und Sie müssen wieder neue kaufen. Wenn Sie die Ballons jedoch nicht wegräumen lassen, sondern kurz nach dem Zerplatzen verkaufen, bekommen Sie den vollen Kaufpreis zurück.

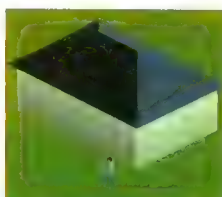
4.) Die wirklichen Wissenschaftler arbeiten immer noch daran, doch in *Die Sims* ist es schon möglich: schwebende Häuser! Um so ein Haus zu bauen, müssen Sie das ganze Erdgeschoss mit Säulen vollbauen. Jetzt können Sie – wie beim Balkonbau – die nächste Etage auf die Säulen bauen. Sobald diese fertig ist, können Sie die Säulen wieder löschen – und schon haben Sie ein schwebendes Haus.



Dieser eifrige **Pizzabote** im Pool wollte wohl extra Trinkgeld von uns einkassieren.



Brennende Aquarien? Auch sowas gibt's in *Die Sims*. Was wohl die Fische dazu sagen?



Mit den Kurztipps können Sie schwebende Häuser bauen, was ungemein Platz spart.

5.) Sie sind die mittelgeferte Dodelmusik in *Die Sims* leid, und wollen endlich wieder Ihre Lieblingsmusik hören? Dann ist dieser Tipp für Sie interessant: Die Musikstücke in *Die Sims* liegen als MP3-Dateien auf der CD vor. Allerdings wird die gleiche Ordnerstruktur auch auf der Festplatte angelegt, so dass Sie Ihre eigenen MP3-Stücke in *Die Sims* anhören können. Dafür nehmen sie Ihre MP3s und kopieren sie in die *Die Sims*-Unterdorder \Music\Stations\x wobei das x für Classica, Country, Latin

und Rock steht. Schon können Ihre Sims, wenn sie den Klaxsenger eingeschaltet haben, auch die neunte Symphonie von Beethoven hören – wobei freilich mehr als eine Stunde Musik auch als MP3-Datei etwas Festplattenspeicher frisst!

## Probleme beim Einbinden von neuen Objekten

Normalerweise installieren Sie diese Gegenstände von der offiziellen *Die Sims*-Homepage (<http://www.thesims.com/de>) über eine exe-Datei. In letzter Zeit gab es einige Probleme beim Einbinden der neuen Objekte wie zum Beispiel der Kuckucksuhr. Damit Sie bei solchen Problemen nicht im Dunkeln stehen, hier ein alternativer Weg zum Einbinden der neuen Gegenstände:

- 1.) exe-Datei doppelt anklicken
- 2.) Inhalt dieser Datei wird ins Temporäre Verzeichnis ausgelagert (normalerweise C:\Windows\temp)
- 3.) In diesem Ordner werden verschiedene Dateien angelegt.
- 4.) Den angelegten Ordner (bei Kuckucksuhr z.B. „CClock“) in den *Die Sims*-Unterdorder Die Sims\Downloads\ kopieren.

Nun sollten die neuen Gegenstände problemlos funktionieren.

## SimBrother – Die BigBrother-Parodie

Heiße Themen, heiße Szenen ... die Fernsehshow BigBrother ist in aller Munde. Auf der Webseite [\[planet.de/simbrother\]\(http://planet.de/simbrother\) finden Sie nun mit SimBrother eine vor kurzem gestartete BigBrother-Parodie, die in \*Die Sims\* spielt. In der nächsten Ausgabe möchte ich Ihnen dieses einmalige „Pilotprojekt“ ein wenig näher vorstellen. Alle notwendigen Dateien, um SimBrother auf Ihrem PC zum Leben zu erwecken \(das Original-SimBrother-Haus, die SimBrother-Tapete, individuelle Skins der Teilnehmer\) finden Sie nächsten Monat auf der Cover-CD, inklusive eines Live-Berichts und vielen Infos rund um das SimBrother-Haus. Wer muß das SimBrother-Haus als nächster verlassen? Seien Sie gespannt!](http://www.sim-</a></p>
</div>
<div data-bbox=)



Der *Die-Sims*-Nackt-Patcher macht es möglich: egal ob Dusche oder Badewanne, die Sims lassen alle Hüllen fallen.

**Außerdem** // Laut Maxis soll im Mai das *SinCity 3000*-Add-On *SinCity 3000 Unlimited* auf den Markt kommen. Es werden dann erstmals europäische sowie asiatische Gebäude in die *SinCity*-Serie eingebaut. Neben diesen neuen Gebäudesets wird es auch Wettereffekte sowie neue Katastrophen (wie zum Beispiel sauren Regen) geben. // Viele Spieler von *Die Sims* hatten Probleme mit dem Meerschweinchen-Add-On für *Die Sims*. Das Spiel stürzte ab und noch dazu wurden die Sims krank. Aus diesem Grund finden Sie es auch nicht auf der Cover CD. // Maxis arbeitet zurzeit an einem Expansion-Pak für *Die Sims*, das aber erst im Herbst erscheinen soll. Weitere Infos dazu wird es im Mai auf der E3 in Los Angeles geben. // Schon bald wird es auf <http://www.simbases.com/blueprint> die endgültige Version von Blueprint zum Download und dann auch auf der PC-Action-D geben. Mit diesem CAD ähnlichen Programm können Sie dann selber neue Gegenstände für *Die Sims* erstellen. Momentan liegt das Programm erst in einer Beta-Version vor – und die erstellten Gegenstände können noch nicht in *Die Sims* importiert werden. //

## Auf der Cover-CD

### Kuckucksuhr

Eine rustikale Kuckucksuhr zur Verschönerung der Wohnung  
CuckooClock.exe

### Eichkopf

Zwar nicht selber geschossen, aber trotzdem schön  
Monsehead.exe

### Haimesino

Für jeden Sim das optimale Spielzeug  
SlotMachine.exe

### Partyballons

Macht Ihre Party gleich viel schöner  
PartyBallons.exe

### Lampen

Zusätzliche Lampen  
WallLightPack.exe

### Pflanzen

Zusätzliche Pflanzen  
Plants.exe

### DVD Patch

Lost Probleme mit DVD Laufwerken und/oder CD Brennern  
ivi fia.zip

### Die Sims Nackt Patcher

Patch zum Darstellen von nackten Sims  
diesimsnacktpatcher.zip



# Anstoss 3



Die *Anstoss*-FanCorner liefert Ihnen monatlich alle Infos zur Managerserie und zur Actionsimulation *Anstoss Action*. Neben Bernhard Maiberg kümmert sich Christian Funke (Christian.Funke@myokay.net) um die Beiträge.

„Dank des Patches 1.04 ist *Anstoss 3* jetzt wirklich ohne Wenn und Aber der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann.“



Gerald Kohler wechselt von Ascaron zu Electronic Arts.

## Tschüss Gerald!

In der letzten Ausgabe wurde vermeldet, dass Gerald Köhler, Konzeptautor von *Anstoss 3*, zu Electronic Arts Deutschland wechseln wird. Wir haben ihn vor seinem Abschied von Ascaron noch einmal interviewt.

**FANCORNER:** Wir haben erfahren, dass du am Monatsende zu EA wechseln wirst. Also erst einmal herzlichen Glückwunsch zum neuen Job, auch wenn wir es sehr schade finden und die FanCorner-Community dich bei Ascaron sehr vermissen wird.

**GERALD:** Danke für die Glückwünsche. Als meine Liebblingsfanseite werde ich euch auch vermissen. War eine sehr gute Zeit und ihr wart immer sehr fair, was ich euch hoch anrechne. Wir tun jedenfalls alles, damit wir ein sauberes A3 zurücklassen.

**FANCORNER:** Wie ist der Kontakt zu Electronic Arts zustande gekommen?

**GERALD:** Der Kontakt kam über Jörg Rohrer, den Entwicklungschef von EA Deutschland, zustande. Rolf und ich hatten dann ein sehr gutes Gespräch mit den EA-Verantwortlichen aus England und Amerika, z. B. mit Bruce McMillan, der unter anderem für die FIFA-Serie verantwortlich ist. Wir sind prak-

## Neues vom Fotoalbum

*Anstoss 3* hat leider ein paar Fehler, die zwar nicht allzu viel Einfluss auf den Spielverlauf haben, dafür aber für jede Menge Lacher sorgen, wie folgende Beispiele zeigen

Prötter sieht sich *Oligwe* gegenüber...  
Doppelpaß mit Hayer...  
nimmt den Ball mit...  
versucht zu schießen...  
aber heraus kommt nur ein harmloser Roller!  
Weit, weit über das Tor!



Irene Böhm

tisch die ersten Entwickler, die EA in Deutschland verpflichtet hat, daher ist das auch eine ganz besondere Herausforderung. Wichtig ist es aber für uns auch festzuhalten, dass wir mit Ascaron nicht im Bosen auseinander gehen. Es war eine sehr schöne Zeit und wir waren immer mit dem Herzen dabei.

**FANCORNER:** Geht es mit der *Anstoss*-Serie weiter wie geplant?

**GERALD:** Ja, Heiko wird wie geplant mit *Anstoss 4* weitermachen. Zu seiner Unterstützung hat Ascaron nun noch Guido Eickmeyer für die konzeptionelle Verstärkung im Bereich 3D-Simulation gewinnen kön-

nen. Die beiden sind hochmotiviert und schon ein sehr gut eingespieltes Team, die werden mit Sicherheit ein klasse Spiel machen.

**FANCORNER:** Gibt es keine Geheimhaltungsprobleme, wenn dein Bruder an A4 werkt, während du für EA einen neuen Manager aufsetzt?

**GERALD:** Die Situation ist natürlich ziemlich verrückt. Aber wir sind Brüder, da gibt es keine Aktionen gegeneinander oder einen Streit um irgendwelche Features. Heiko war auch von Anfang an über die Kontakte informiert. Ich denke, dass vor allem die Spieler von unserem „Wettstreit“ profitieren werden.

**FANCORNER:** Wird der künftige EA-Manager sich nun in Richtung *Anstoss* orientieren?

**GERALD:** Nein. Wir wollen dort nicht *Anstoss 4* machen, sonst wäre der Wechsel ja Quatsch. Unser Spiel wird sich deutlich unterscheiden. Wir werden alles tun, um ein cooles Team aufzubauen und dann mal so richtig frischen Wind in das Genre zu bringen. Mehr kann ich dazu natürlich noch nicht sagen. Bis zum 31.3. arbeite ich sowieso ohne Wenn und Aber noch für Ascaron.

## Anstoss Action

Im Managerbereich hat Ascaron bereits die Spitzenposition und wird diese wohl nicht so schnell wieder hergeben. Doch der Fußballsport wird be-



Bei *Anstoss 3* können Sie durch Tastaturkommandos drei Mal pro Halbzeit aktiv in die Spielszenen eingreifen. Besonders die Anweisungen zum sofortigen Torschuss werden häufiger belohnt.



kanntlich auch anders simuliert, wobei man eher ein Gamepad als eine Maus benutzt. In diesem Bereich gehört der Spitzenplatz im Moment ganz klar den Jungs aus Kanada respektive Aachen, sprich EA Sports, dem neuen Arbeitgeber von Gerald Kohler.

Doch wer Kombinationsgabe besitzt und sich das Handbuch von *Anstoss 3* angeguckt hat, wird auf der Rückseite die Abbildung des nächsten Machwerks aus Gütersloh entdeckt haben: *Anstoss Action*. Wie der Name schon verrät, wird dieses Produkt eine Art Action-Bruder von *Anstoss 3*, der Spieler greift hier hauptsächlich zum Gamepad. Der Clou: „*Anstoss Action* wird als Modul von *Anstoss 3* fungieren“, so Bernd Almstedt, Business Development Manager bei Ascaron. Es kann zwar auch als eigenständiges Spiel verwendet werden, was vor allem den Multiplayerbereich betrifft, aber seine wahre Stärke wird *Anstoss Action* in Verbindung mit dem Manager entfalten. Dieser kann direkt aus dem



Bis auf einige 3D-Effekte ist das Aufstellungsmenü identisch mit dem der Managerserie.

neuen Spiel aufgerufen werden, damit Mehrspielerduelle direkt ausgetragen werden können.

*Anstoss Action* wird eine Fußballsimulation, die vom Spieler an seine ganz persönlichen Wünsche angepasst werden kann. Er hat die Wahl zwischen einem Action- und einem Simulationsmodus, wobei ihm die kompletten taktischen Möglichkeiten von *Anstoss 3* zur Verfügung stehen. Grafisch unterscheidet sich der Action-Bruder deutlich vom Manager. Die Bildschirme sind aufwendiger gestaltet, auch wenn Schlüsselbildschirme wie die Mann-

schaftsaufstellung und die Taktik von ihrer Funktionalität und von der Anordnung der Steuerelemente identisch oder sehr ähnlich sind. Des Weiteren wird wieder ein Editor mitgeliefert, der hundertprozentig kompatibel zu *Anstoss 3* sein wird und deshalb auch eine Verknüpfung für die Duelle zwischen menschlichen Spielern erlaubt. „Es können auch sämtliche aufgebaute Vereine aus *Anstoss 3* übernommen werden“, so Bernd Almstedt. „Die Engine wird noch aufpoliert, damit eine noch flüssigere Spielbarkeit erreicht wird.“ Das Spiel soll



Die Spieloptionen können Sie ganz nach Ihren Vorlieben zurechtstutzen.

voraussichtlich im September veröffentlicht werden. Man darf gespannt sein, ob es gelingen wird, die FIFA-Serie vom Thron zu stoßen!

## Auf der Cover-CD

### Neuer Patch 1.04

Den aktuellen Patch, der die meisten Fehler von *Anstoss 3* beseitigt, finden Sie in der Update-Rubrik auf der Cover-CD  
a3patch104.exe

### Erläuterung aller Programmänderungen

Diese Windows-Hilfe von Ascaron erklärt alle Änderungen, die der Patch 1.04 bewirkt  
a3hilfe.exe

## Einzelgespräche

Diesmal: Die Geschichten und die schwersten Stunden bei *Anstoss 3*

### Sternstunden

„Mit einem FC der Stärke 80 Arsenal London (Stärke 115) zu bezwingen – und das mit einem 2er-Libero (17 Jahre, eigene Jugend)!“

„Mein größter Erfolg war es, im Büro den Button für *Anstoss* zu finden. Das dauerte ungenau zwei Stunden und war ganz schön hart.“

„Mein Sieg in der Champions League im zweiten Jahr mit neun neuen Stammspielern, alle aus der Jugend!“

### Tiefpunkte

„Mpenza wird durch Glück zum Eifer aufgewertet und verlässt den Verein ablosefrei (obwohl ich viel mehr als der BVB geboten hatte!)...“

„Dirk Lottner 30 Wochen verletzt, Thomas Cichon acht Wochen, Olgje bekommt die rote Karte, Christian Timm verletzt und das alles vor einem Duell im UEFA-Cup“

„Sven Scheuer für 8 Mio. gekauft bei Stärke 10 – nach einem Jahr ist die Pfeife Stärke 7!“

## Trainerbiographie: Ihre Erfahrungen mit *Anstoss 3*

Die erste *Anstoss 3*-Trainerbiographie in der PC Action kommt von Tobias aus Regensburg.

Ich übernahm 99/00 meinen Lieblingsverein Bayern München (ich steh dazu), um, wenn möglich, ständig alle Titel zu gewinnen – bei dem Kader und der Finanzkraft ein erreichbares Ziel. Die ersten zwei Jahre verliefen zwar mit viel Krampf, aber irgendwie habe ich es trotzdem geschafft, zwei Mal Meister und einmal Pokalsieger zu werden sowie einmal die Champions League zu gewinnen. Doch die nächsten Jahre wurden von vielen „komischen“ Niederlagen (vor allem gegen schwächere Teams) geprägt. Mal wurde ich Vierter, mal nur Sechster der Bundesliga. Als ich schon sehr frustriert war, dachte ich mir eine andere Strategie aus: Anstatt darauf zu achten, immer die besten Spieler Europas in meinem Team zu haben, stoppte ich meine Kühle in die Jugend und die Amateurmansschaft.

Ich berief einige Talente in meine Profiabteilung und setzte sie auch ein. Vor allem gegen schwächere Gegner

ließ ich teilweise die zweite oder dritte Garnitur ran. Mit Erfolg! Kaum war ich nur fünf oder zehn Punkte besser als mein Gegner, spielten meine Spieler auch groß auf. Diese Taktik benutzte ich mit dem Ergebnis, dass ich nun schon insgesamt vier Mal Meister, zwei Mal Pokalsieger und zwei Mal Champions-League-Sieger wurde. Dem Geldbeutel tat diese Strategie natürlich auch gut.

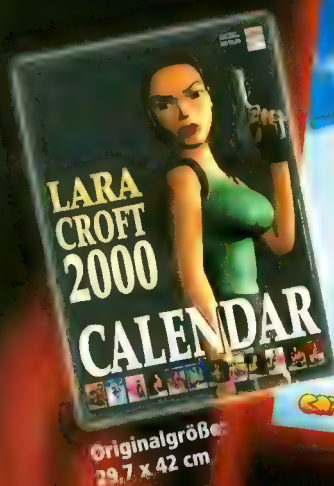
Bald baute ich ein neues Stadion, die „Franz-Beckenbauer-Arena“ mit 105.000 Plätzen, ging an die Börse und lebte davon, meine Talente bei einer Stärke von 6 bis 9 teuer zu verkaufen (Tipp: Auch für einen „fußkranken“ Spieler bezahlen die Vereine fixe Ablösen um die 20 Millionen). Nach dem Patch 1.03 war aus dem Problem mit den Niederlagen gegen schwächere Gegner kaum mehr vorhanden, so dass ich ab der Saison 2008/09 wieder eine Mannschaft trainierte, die mit Weltklasse Spielern wie Sol Campbell, Ryan Giggs und David Beckham gespickt war. Am meisten imponierte mir aber Stefan Effenberg: Obwohl nun schon 39 Jahre alt

und auch „nur“ noch Stärke 9, spielt er trotzdem (fast) immer gut und schießt wichtige Tore. Natürlich hatte auch ich Fehleinkäufe, die entweder relativ früh ihre Spielstärke minderten oder sich einfach nicht integrieren ließen. Den linken Verteidiger Roberto Carlos z. B. kaufte ich 2000/01 (ich wollte auf 4er-Karte umstellen) für 56 Millionen DM, da hatte er Stärke 12, zwei Jahre später verkaufte ich ihn für nicht einmal zehn Millionen, da hatte er Stärke 10. Mein erfolgreichster Spieler aber ist meine „Eigenkreation“ Tobias Kumpfmüller: Er begann 99/00 als 18-Jähriger; ist nun 27 und trat in 278 BL-Spielen 151 Mal. Je zwei Mal wurde er Spieler des Jahres und Torschützenkönig. Ansonsten „liebe“ ich meine Talente, die ich immer noch fördern und sie immer wieder spielen lasse. Es war ein geniales Gefühl, als mein 18-jähriger Tim Wright (Stürmer), den ich seit der C-Jugend förderte, sein erstes Tor in der Bundesliga machte. Und es war ein noch besseres Gefühl, als ich ihn letzte Saison (da hatte er schon Stärke 9) für 13 Millionen (fixe Ablöse) nach Leverkusen verkaufte.



# Manche mögen's Croft!

**Das Probe-Abo PC ACTION mit CD:** Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Croft-Kalender 2000 abstauben!



## ☒ Ja, ich möchte PC ACTION eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

☐ Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198

☐ „Lara-Croft-Kalender“ 2000, Art.-Nr 2020

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC ACTION jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

**Vertrauensgarantie:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

**Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:** PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

Wer jetzt PC ACTION im Abo tester, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!





# PC ACTION

## 5/2000

# Spieletipps



### Ausgetrickst



Es ist so schön, ein Dieb zu sein. Ganz besonders dann, wenn man seine kriminellen

Energien ganz legal und ohne Furcht vor Gesetzeshütern am PC ausleben kann. Dark Project 2 ist da und es darf wieder geschlichen und gestohlen werden. Auch wenn das Spiel nicht mit einer Tonne neuer Optionen daherkommt, hat es doch immer noch eine unvergleichlich dichte Atmosphäre und fesselt einen nächtelang an den Bildschirm. Für das richtige Ambiente empfehle ich einen komplett abgedunkelten Raum, der nur von einer Kerze erhellt wird. Wenn Sie dann noch die Boxen ordentlich aufdrehen, kann es auch schon losgehen. Doch seien Sie gewarnt: Sollte unerwarteterweise jemand das Zimmer betreten, kann es zu lebensgefährlichen Schreckzuständen kommen. Ein eindeutiges Zeichen dafür, dass Sie zu viel Dark Project 2 spielen, ist, dass Sie des Nachts Lichter aus- statt anschalten und grundsätzlich den hellhörigen Kachelboden meiden, um weniger Geräusche zu machen. Wir haben für Sie die ersten Missionen der Diebestour gespielt und geben Ihnen nützliche Tipps.

Florian Weidhase

### Tipps-&Tricks-Profis

Andreas von  
der Grön



Peter Gini



Tilmann  
Seifert



André Geller



Uwe Schmitt

Unsere Tipps-&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

▼	Anstoss 3 .....	173
▼	Bundesliga Manager 2000 .....	174
	Der Verkehrsgigant .....	172
	Die Sims .....	171
	Half-Life: Opposing Force .....	174
	Kicker Fußball Manager .....	174
	Majesty .....	171
	NHL 2000 .....	174
	Nocturne .....	171
	Planescape Torment .....	172
	Rally Championship 2000 .....	174
	Slave Zero .....	173
▼	Tomb Raider 4 .....	172
	Trick Style .....	172
	X-Wing Alliance .....	174
	C&C 3: Feuersturm .....	165
	Komplettlösung, Teil 1 .....	
	Dark Project 2 .....	149
	Komplettlösung, Teil 1 .....	
	F1 2000 .....	157
	Allgemeine Spieletipps .....	
	Need for Speed: Porsche .....	161
	Allgemeine Spieletipps .....	
	3D-Grafik .....	175



<b>Spieletipp</b>	<b>Art des Tipps</b>	<b>PC-Action-Ausgabe(n)</b>	<b>Indiana Jones und der Turm von Babel</b>	<b>Komplettlösung</b>	<b>1/2000</b>
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99	Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/98, 7/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/98, 12/99	Legends of Lore 3	Komplettlösung	5/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99	King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Amn 1082 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98	Knight's & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/99
Antares 3	Allgemeine Tipps	4/2000	Kort	Allgemeine Tipps	3/99
Baldur's Gate	Allgemeine Tipps	2/99	Meek Commander	Allgemeine Tipps	8/98
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Tipps	10/98	Metacross Madness	Allgemeine Tipps	10/98
Bundesliga Stars	Allgemeine Tipps	10/99	NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
C&C Gold	Komplettlösung	11/98	Need For Speed 3	Komplettlösung	11/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98	Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99	Need For Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99	Nice 2	Allgemeine Tipps	1/99
Colin McRae Rally	Allgemeine Tipps	11/98	NHL 98	Allgemeine Tipps	11/98
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99	NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000	Nox	Komplettlösung	3/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99	Outcast	Komplettlösung	9/99
Conflict: FreeSpace	Komplettlösung	9/98	Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99	Pianescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000	Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Der Verhängnisgast	Allgemeine Tipps	4/2000	Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	5/99, 2/2000
Die Stadler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99	Rainbow Six	Allgemeine Tipps	12/98
Die Stadler 3 – Mission CD	Komplettlösung	5/99, 5/99, 7/99	Ramp – Rere	Komplettlösung	12/98
Die Stadler 3 – Das Geheimnis der Amazonas	Allgemeine Tipps	11/99	Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	9/99, 6/99
Die Sims	Komplettlösung	3/2000, 4/2000	Shadowman	Komplettlösung	10/99, 11/99
Die Vögel	Komplettlösung	7/99	Silver	Komplettlösung	7/99
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98	SimsCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99
Dungeons Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99	Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000	Star Wars Episode II: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tipps	12/98	StarCraft: Breed War	Komplettlösung	2/99, 3/99
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000	Superbike World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
FIFA 98	Allgemeine Tipps	1/98	SWAT 3 – Close Quarter Battles	Komplettlösung	3/2000
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99	System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Final Fantasy VII	Komplettlösung	9/98	Theme Park World	Komplettlösung	1/2000
GP 500ccm	Allgemeine Tipps	12/98	Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
GrandPrix Legends	Allgemeine Tipps	11/98	Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99	Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99	Unreal	Komplettlösung	8/98, 9/98
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99	Unreal Tournament	Allgemeine Tipps	10/99
Hell-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99	Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/99
Hell-Life: Dying Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000	Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
Heart of Darkness	Komplettlösung	9/99	X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99
Homeworld	Komplettlösung	11/99	X-Files: The Game	Komplettlösung	10/98

**Einsendehinweise**

**Einsendehinweise für  
Tipps & Tricks:**

- Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. Sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen
- Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
- Kurze Spieletipps (sogenannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
- Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen
- Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitbringen
- Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

- Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
- Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!“ Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfangen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
- Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
- Notieren Sie Name und Anschrift: **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

**Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA**  
**Redaktion PC Action**  
**Kennwort: Tipps & Tricks**  
**Roonstraße 21**  
**90429 Nürnberg**  
**tippspc@action.de**

oder per E-Mail an:

**Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC-Action-Tipps bestellen:**

Stück HELP-Sammelordner „PC Action“ je **DM 10,-** **DM** \_\_\_\_\_  
 Gesamt **DM** \_\_\_\_\_  
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland **DM 6,-**/Ausland **DM 12,-**) **DM** \_\_\_\_\_  
 Ich zahle den Gesamtbetrag von **DM** \_\_\_\_\_  
☐ bar (Geld liegt bei) ☐ per V-Scheck

Name \_\_\_\_\_  
 Straße \_\_\_\_\_  
 PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_  
 Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_



# Dark Project 2

Erinnert Euch: als Meisterdieb habe ich seinerzeit manch Diebeskunststück vollbracht. Jetzt ist es erneut so weit, in dunklen Schatten zu wandeln.

## Allgemeine Spielertipps

Wie werde ich ein guter Dieb?

Wer sich zum ersten Mal auf den Weg unseres nächtlichen Treibens begibt, sollte dringend den kosten „Unerfahrene Diebeschüler“ lesen. Altgediente Hasen im Handwerk bekommen durch die neuen Gegenstände zusätzliche Möglichkeiten, noch professioneller vorzugehen.

Gibt es Wege, um die Spieleschwierigkeit zu senken?

Die Standardeinstellung kann spätestens dann zum Frust führen, wenn Ihr versehentlich die Schnellspeicher mit der Laden-Taste verwechselt, da sie direkt nebeneinander liegen. Ändert dies unbedingt ab. Da Ihr oft sehr kleine Zeitfenster nutzen müsst, um schnell mal eine verschlossene Tür zu öffnen, solltet Ihr unbedingt finger-günstige Hotkeys für Dietriche und Schlüssel anlegen.

Muss ich mir unbedingt Ausrüstung kaufen?

Eigentlich ist Euer Basisausrüstung für jeden Auftrag ausreichend. Ihr könnt davon ausgehen, dass die wirklich notwendigen Gegenstände auch während einer Diebstour erbeutet werden können. Beispiel: Auftrag 3 – Verleumdung: Im Trainingsraum gibt es einen Balkon mit einer Geheimpforte. Ohne einen Seilpfeil gelangt Ihr dort aber nicht hin. Schaut Euch ein wenig um und Ihr werdet im hinteren Teil des Trainingsraumes fündig. Wer sich lange Suchereien ersparen will, kann natürlich auch Herzenslust seine verdienten Dukaten ausgeben. Ihr könnt ohnehin das verdiente Gold nicht in die

## Unerfahrene Diebeschüler



Im dunklen Schatten neben der Treppe bleibt der Dieb völlig unentdeckt.

Lasset Euch gesagt sein, Ihr werdet einige wichtige Grundregeln in unserem geschätzten Handwerk beachten müssen, so Ihr ein erfolgreicher Dieb werden wollt. Also aufgepasst:

**Regel 1: Der Schatten ist unser Freund, das Licht der Feind.**

Achtet immer auf Euer Lichtanzeige, je dunkler sie ist, umso besser für Euch. Im Stockfinstern kann Euch keine Wache wahrnehmen. Haltet die Augen offen nach Lichtquellen, die Ihr mit Eueren Wasserpfelen auslöschen könnt.

**Regel 2: Wandelt vorsichtig und lauscht auf Euer Schritte.**

Neben dem Licht kann uns Lärm sehr hinderlich werden. Wenn sich Euch ubellaunige Schergen nähern, müsst Ihr möglichst leise agieren. Macht kleine, langsame Schritte auf hellhörigen Boden (Fliesen, Stein). Ihr könnt Euch aber auch lautes Gepolter zunutze machen, falls es Euerer Absicht ist, jemanden zu locken.

**Regel 3: Nutzt Euer Handwerkzeug besonnen und überlegt.**

Neben einer perfekten Körperbeherrschung verhilft Euch der Umgang mit Euerer Ausrüstung zum erfolgreichen Stehlen. Wie Ihr am besten mit Prügel, Wasserpfeil und anderem Utensil umgeht, erfahrt Ihr im Extra-Kasten „Handwerkzeug“ auf Seite 150.

**Regel 4: Ihr besitzt gesunde Beine – werdet Ihr entdeckt, rennt, statt zu kämpfen.**

Euer Ziel ist nicht, alle Gegner mausetot zu machen. Die Wachen sind zudem gut trainiert, sie blocken, weichen aus und teilen gehörsig aus. Die Flucht ins Dunkle ist daher meistens die bessere Lösung. Wartet, bis sich die Situation wieder beruhigt hat (achtet auf die Kommentare der Wachen). Müsst Ihr dennoch partout an einer Wache vorbei, versucht, einen gezielten Pfeil in den Hals oder Kopf zu schießen, damit der Unhold sofort darniederliegt.

**Regel 5: Geht in aller Ruhe zu Werke und überstürzt nichts.**

Ein Meisterdieb zu sein, heißt vor allem, kreativ zu sein. Versucht nicht, stumpfsinnig immer wieder an derselben Stelle in einen Raum vorzudringen, wenn es immer wieder fehlschlägt. Haltet lieber Ausschau nach anderen Möglichkeiten, sucht Winkel und Schächte, die Euch zwar auf Umwegen, aber sicher ans Ziel bringen können.

**Regel 6: Ihr seid des Schreibens mächtig – also macht Euch gefälligt Notizen.**

Ihr besitzt ein gutes Kartenwerk und einen Kompass. Damit seid Ihr in der Lage, Euch jederzeit zurechtzufinden. Markiert Euch sichere Stellen für einen eventuellen Rückzug, so Ihr denn verfolgt werdet. Schreibt Euch auch auf, wo sich Geheimgänge auftun.

**Regel 7: Ihr müsst wissen, was Euerer Gegner tun, also beobachtet.**

Verständlicherweise ist Diebesgut immer gut bewacht. Aber ein Dieb ist schlauer als alle Wachen, prägt Euch die Marschrouten von Wachen ein, nutzt Zeitfenster, um unbemerkt vorbeihuschen zu können, nehmt den Tülpeln Schlüssel und Gold im Vorbeigehen ab. Keine Sorge, Ihr könnt Euch den Burschen ziemlich nähern – Ihr müsst dabei nur im Verborgenen bleiben.

**Regel 8: Hinterlasst keine Spuren – beseitigt übertölpelte Wachen.**

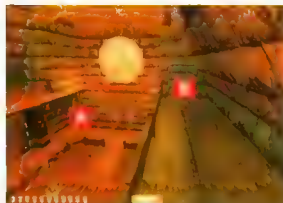
Wenn Ihr den Prügel oder einen todlichen Pfeil erfolgreich eingesetzt habt, seht zu, die leblosen Körper in dunklen Ecken zu verstecken, damit andere Wachen nicht auf Euer Eindringen aufmerksam werden. Vergesst nicht, sie zu durchsuchen, an ihren Gürteln hängen oft Schlüssel oder prall gefüllte Geldsäcke!

Wohlan, so versucht nun Eueren ersten Schnitte in unserem Schattengewerbe.



Fast wie in einer Sardinenbüchse liegen die übertölpelten Wachen in der Stube.





Hinter dem Durchgang (A) befinden sich ein Seilpfeil und ein Hebel an der Wand. Damit ist es Euch möglich, den Geheimgang (B) auf dem Balkon zu öffnen und auf denselben hochzuklettern. So gelangt Ihr ins Büro des Sheriffs.

Bringen die käuflichen Tipps etwas?

nachste Mission mitnehmen. Auch müsst Ihr nicht sparsam mit der gekauften Ausrüstung umgehen, da auch davon nichts für die nächste Aufgabe aufgehoben wird.

Der Informationsgehalt der Tipps im Laden ist nicht immer seinen Preis wert. Macht es Euch einfach, indem Ihr die Notiz zunächst erwerbt, den Inhalt lest und merkt und danach einfach den vorigen Spielstand ladet. So spart Ihr etwas Geld.

Was ist wichtiger, alles Gold oder das Missionsziel?

Wohlan, es liegt allein in Euerem Gutdunken, wie Ihr die Sache angehen wollt. Wer wirklich alle versteckten Extras (Secrets) und jedes einzelne Goldstück finden will, wird wesentlich mehr Zeit investieren und sich auch mehr Gefahren aussetzen müssen. Wie auch immer Ihr Euch entscheidet, bedenket: Wenn alle Ziele erfüllt sind, ist der Auftrag automatisch beendet und Ihr könnt Euch nicht weiter nach Schätzen umsehen.

## Handwerkszeug

Zur Ausübung Eures dunklen Geschäftes könnt Ihr auf ein reichhaltiges Arsenal nützlicher Gegenstände und Waffen zurückgreifen. Der Umgang mit den diebstahlischen Hilfsmitteln ist nicht immer leicht, nehmt Euch also genügend Zeit, den Umgang damit zu üben.

### Altbekanntes Prügel

Denkt daran, als Diebe wollen wir unbenommen ans Ziel gelangen, der kleine handliche Schläger ist darum eines unserer wichtigsten Werkzeuge. Habt Ihr Euch einen Wächter ausgesucht, den Ihr betäuben wollt, müsst Ihr an dessen Rückseite gelangen. Habt Acht, sobald eine Person Euer gewahr wird, könnt Ihr sie nicht mehr mit dem Prügel zu Boden schlagen.

### Moospfeil

Spart Euch den Moospfeil für wirklich laute Fußböden auf. Wenn Ihr Euch über Metall- oder Kachelböden bewegen müsst, verschleißt einen Moospeppich. Niemand wird Eure Schritte vernehmen.

### Wasserpfeil

Nicht immer gibt es genügend Schatten in den vielen Gewölben und Räumen unserer Arbeitsstätten. Halbt Ausschau nach Fackeln oder den häufig schimmernden Gaslampen. Diese könnt Ihr

mit dem Wasserpfeil löschen, um so neue schützende Schatten zu schaffen. Gebt aber Acht, manche Wachen sind tatsächlich in der Lage, verloschene Lichtquellen wieder zu entzünden. Besonders beim Ausrüsten für die späteren Aufträge sollten diese Pfeile ganz oben auf Eurer Einkaufsliste stehen, um mit all den mechanischen Wachen fertig zu werden.

### Seilpfeil

Vergesst nie häufig und aufmerksam nach oben zu schauen. Holzene Balken, Vorsprünge und Ähnliches sind oft der Schlüssel zu verborgenen Zugängen oder Schatzverstecken. Das Seil vermag sogar Euer Leben zu retten, wenn Ihr auf der Flucht vor So-Daten seid, solange keine Bogenschützen dabei sind. Bleibt einfach ruhig am Seil hängen und lasst Eure Verfolger im Dunkeln tappen.

### Lärmpfeil

Damit vermocht Ihr Wachen in eine andere Richtung abzulenken. In der Regel findet Ihr aber genügend Gegenstände (Flaschen, Teller etc.) mit denen Ihr ähnlich gut die Soldaten aufschrecken könnt. Probiert es aus, auch ein Brechkopf-pfeil, der gegen Stein- oder Metallwände geschossen wird, kann für die nötige Unruhe sorgen.

### Feuerpfeil

Spart Euch diese Pfeile am besten für die untoten Gegner auf. Mit ein bis zwei Treffern sollte es Euch gelingen, den unruhigen Seelen die endgültige Erlösung zu bringen.

### Gaspfeil

Eine Wache steht an einem hell erleuchteten Platz mit lautem Fußboden und es gelingt Euch nicht, Ihr nahe zu kommen? Kein Problem, benutzt einen Gaspfeil und die ausströmende Wolke schickt ihn ins Reich der Träume.

### Brechkopf-pfeil

Steht Euch der Sinn danach, einen Gegner endgültig zum Schweigen zu bringen, benutzt einen tödlichen Brechkopf-pfeil. Sucht Euch eine günstige Position und zielt möglichst genau auf Hals oder Kopf. Der erste Pfeil muss auch der letzte sein, ansonsten macht der Gegner zu viel Lärm oder holt sogar noch Verstärkung herbei.

### Mine

Die Wirkung einer Mine ist enorm, keine Wache überlebt den Kontakt mit ihr. Seid Euch aber dessen bewusst, dass die laute Explosion weitere Schergen aufschrecken und Euer Lage dadurch fatal werden kann.

### Blitzbombe

Für den perfekten Umgang mit der Bombe müsst Ihr schon ein wenig üben. Ihr habt nur kurz Zeit, einen geblenden Gegner zu Boden zu schlagen oder ihm zu entkommen.

### Neues Werkzeug Kamera-Auge

Selbstredend, dass Ihr von Euerem mechanischen Ersatzaugenlicht ausgiebig Gebrauch machen solltet. Es ist immer gut zu wissen, was hinter einer Ecke oder ein Stockwerk tiefer vor sich geht. Merkt Euch nur gut, wo Ihr das Auge benutzt (In die Karte eintragen). falls Ihr erst später wieder in der Lage seid, es von dort einzusammeln.

### Eiltrank

Nützlich, um Verfolger schneller abzuschütteln oder im Sauseschritt einen bewachten Abschnitt pfeilschnell zu passieren.

### Unsichtbarkeitstrank

Eine Wache lässt sich einfach nicht ablenken oder es gibt keinen unbeobachteten Augenblick an einer bestimmten Stelle? Dann ist genau der richtige Zeitpunkt für den Trank. Beweist Euch aber, denn die Wirkung ist nur von kurzer Dauer.

### Federfalltrank

Sollte einmal ein Sprung aus großer Höhe vornoten

sein, um zum Beispiel ubellaunigen Soldaten zu entkommen, werdet Ihr mit diesem Trank wie eine geschmeidige Katze unbeschadet am Boden landen.

### Flare

Gut gemeint, allerdings brennen sie sehr schnell nieder. Um sich in einem stockfinsternen Raum länger zu orientieren, ist es einfacher, in den Optionen die Heiligkeit (Gamma-Einstellung) hoch einzustellen.

### Froschei

Nachdem Ihr diese kleinen Biester bislang nur als Gegner kennen gelernt habt, könnt Ihr sie nun selber einsetzen. Einmal geworfen, stürzen sich die kleinen Zweibeiner auf alle sich nähernden Ziele. Zweifelt es? Werfen sie in die kleinen Wächter, um sie zu erreichen aus, um einen Gegner in der Ruhestand zu schicken. Bedenket, dass Ihr die Froscheier auch werfen könnt, so lassen sich auch schwer zu gangliche Wachen aus sicherer Position effektiv aus dem Weg räumen.

### Efeupfeile

Dieses Utensil besitzt die Vorzüge des Euchs bekannten Seilpfeils, jedoch kann diese Variante auch an Metallgittern benutzt werden und verschafft Euch somit zusätzliche Zutrittsportale.



Wohin will ich, wie viel Gold es zu holen gibt?

Genaue Angaben über die Anzahl aller Schlösser und der Gesamtmenge des versteckten Goldes liefert der Statistikbildschirm. Leider ist er nicht während eines laufenden Auftrages abrufbar. Lasst Euch daher zu Beginn einer jeden Diebestour einmal von Gevatter Tod abholen und notiert Euch die wichtigen Eckdaten der daraufhin gezeigten Statistik. Wiederholt den Auftrag und Ihr könnt jederzeit in Euren Notizen nachschauen, was Euch noch fehlt.

Wie weit kann ich mich den Gegnern nähern?

Abhängig von Licht und Untergrund könnt Ihr Euch fast hautnah an eine Person heranschleichen. Auch patrouillierende Wachen könnt Ihr sehr dicht passieren lassen, wenn Ihr seitlich davon im Dunklen (zum Beispiel in einem Türrahmen) reglos stehen bleibt. Es empfiehlt sich auch, die Waffen versteckt zu tragen und nur unmittelbar vor deren Einsatz zu ziehen. Auch dadurch werdet Ihr erst später von den Wachen als Bedrohung erkannt.

Was hat es mit dem Taschendiebstahl auf sich?

Wer sich die Zeit nimmt, die vielen Wachen oder Zivilpersonen aufmerksam zu beobachten, entdeckt oft Geldbeutel oder Schlüssel, die am Gürtel hängen. Es ist eine Kunst, diese zu entwen-

## Das metallene Zeitalter

Die Mechanisten bescheren uns eine Reihe neuer Gefahren, die uns das Handwerk erschweren. Lernt, wie Ihr damit umgehen habt.

### Überwachungskameras

Die Apparate in Gesichtsförmigkeit sind entweder an Alarmanlagen gekoppelt, die bei Eurer Entdeckung im ganzen Level Alarm schlagen, oder sie lösen örtlich vorhandene Schussanlagen aus. Manchmal ist es möglich, die Lichtquellen in einem so bewachten Raum auszuschalten, dann könnt Ihr unerkannt vorbeischieben. Keine Sorge, die Kameras nehmen keine Geräusche wahr. Ansonsten prägt Euch die Kamerabewegung ein und schleicht auf der abgewandten Seite des Kamera-Auges vorbei. Sobald eine Kamera eine Bewegung wahrnimmt, verharnt sie kurz. Wenn Ihr Euch nun



Löscht die Lampen mit Wasserpfeilen aus. So kommt Ihr an der Kamera vorbei.

mucksauschenstil verhältet, setzt die Überwachungsmaschine ihre Bewegung nach einer Weile wieder fort.

### Umgewandelte Wachen

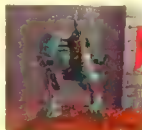
Die Wachen mit den Metallmasken verhalten sich wie ihre menschlichen Kollegen und können in gewohnter Weise mit dem Prügelwerkzeug ausgeschaltet werden.

### Wachroboter

Diese kleinen Exemplare tun Euch zwar nichts, alarmieren aber ihre größeren Brüder, die Kampfroboter, wenn sie Euch entdecken. Wollt Ihr sie außer Betrieb setzen, müsst Ihr in die Rückenpartie der Wächter einen Wasserpfeil schießen, um den dampfbetriebenen Antrieb außer Funktion zu setzen. Zieht dabei auf die rot glühenden Stellen.

### Kampfroboter

Die großen Kolosse sind aufgrund ihrer Fernwaffen sehr gefährlich. Sie sind aber dennoch nicht allzu schwer zu besiegen. Zwei bis drei gut gezielte Wasserpfeile in den Boiler auf dem Rücken lassen auch diese Monster zum Stillstand kommen.



den, ohne den Gegner zu Boden zu schlagen. Achtet auch auf die Köcher der Bogenschützen, manchmal könnt Ihr frech einige Pfeile stibitzen. Denkt dabei daran, dass Euer Arm recht lang ist und Ihr Euch dazu

noch vorbeugen könnt. Macht Euch dieses „Phänomen des langen Arms“ auch zunutze, um Türen schon aus größerer Entfernung zu öffnen. So lauft Ihr nicht Gefahr, zu früh von Wachen bemerkt zu werden.

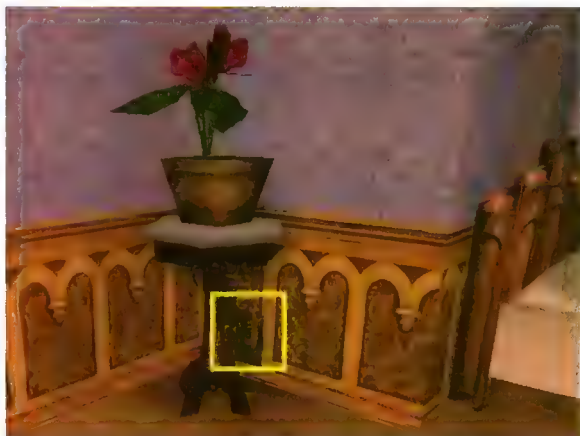
Wie komme ich unbemerkt an Gegner heran?

Benutzt kleine Schritte (immer nur kurz auf die Schritttaste drücken), um lautlos zu bleiben. Dies führt selbst auf Holz- oder Steinböden zum Erfolg. Hat ein Gegner etwas gehört (auf seine Kommentare achten), verhaltet Ihr Euch eine Weile ruhig. Schwieriger ist es mit patrouillierenden Wachen. Sucht Euch eine dunkle Ecke entlang des Marschweges aus, in der Ihr dem Gegner auflauert. Läuft die Wache an Euch vorbei, könnt Ihr Euch im günstigsten Fall einfach vorbeugen und den Prügel einsetzen. Ansonsten müsst Ihr der Wache unmittelbar hinterherschleichen. Ist der Boden dafür zu laut,



Der Schlüssel am Gürtel der Wache wandert auf wundersame Weise in die Tasche des Meisterdiebes, ohne dass der Schelm etwas bemerkt.





Ein gutes Auge: Fast wäre der Meisterdieb an diesem Hebel vorbeigelaufen, hätte ihm sein Instinkt nicht gesagt: „Lass uns den Tisch doch mal genauer betrachten.“

behelft Euch mit einem Moospfeil, so einer verfügbar ist. Entdeckt Ihr einen

Gegner in Sprungweite unter Euch, geht in die Hocke und springt hinunter. Ein solcher

Wie finde ich all die Schätze?

Hupfer verursacht keinen Lärm.

Hört gut zu, um Secrets aufzuspüren, bedarf es einiger Fantasie. Zerschneidet jeden Wandteppich mit Euerem Schwerte, sucht dunkle Ecken intensiv ab und lugt unter Tische und sonstiges Mobiliar. Der Seilpfeil ist oft der Schlüssel, um gut verborgene Geheimverstecke aufzustoßern. Kleinere Schätze wie Ringe und Münzen sind besonders schwer zu erkennen. Oft müsst Ihr nahe an Möbelstücke herantreten, um solche Klunker zu entdecken.

Kann ich mir ein Bild von der Lage über große Entfernungen machen?

Vergesst nicht, dass Euer Auge eine Vergrößerungsfunktion besitzt. Damit seid Ihr zum Beispiel in der Lage, aus sicherer Position die Marschroute weit entfernter Soldaten auszuspiionieren.

## Ans Werk

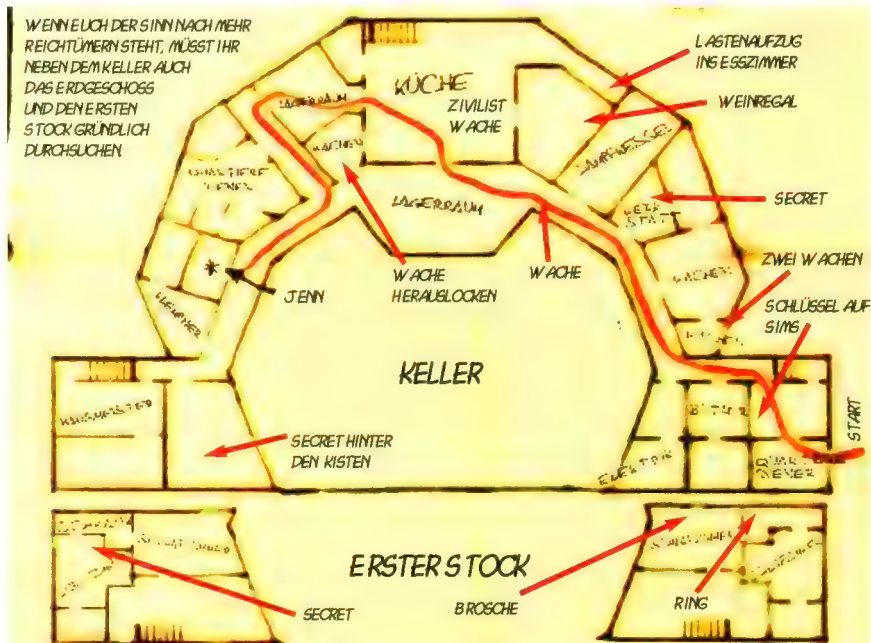
Damit Ihr nicht sogleich bei Euerem ersten Auftrag scheitert, bekommt Ihr

noch eine detaillierte Beschreibung an die Hand, mit der es Euch ein Leichtes

sein sollte, den ersten Auftrag mit Brauvour zu meistern.

### Mission 1: Der Trauzeuge

■ Schwierigkeit: Hart ■ Taschendiebstahl: 10 ■ Boute: 1295 ■ Secrets: 3











Kann ich die Alarmanlage deaktivieren?

Begeht Euch schnurstracks in die Rezeption. Achtet auf die Gaslampen im Flur. An der Konsole in der Mitte des Raumes könnt Ihr die Alarmanlage komplett deaktivieren.

Gibt es eine Abkürzung zum Büro des Sheriffs?

Sucht den Trainingsraum auf. In dessen hinterem Teil ist neben einem Seilpfeil ein Wandhebel, der den Geheimgang auf dem Balkon im Trainingsraum öffnet. Der Gang führt zum Büro des Sheriffs. Mit den Dietrichen verschafft Ihr Euch schnellsten Zutritt in das Büro von Lt. Hagen. Steckt das Tuch auf der Kommode in Euere Taschen.

Welches Büro muss ich aufsuchen?

Schleicht weiter in das Büro von Lt. Mosely. Dort ist der Schlüssel für die Dokument- und Schatzkammer

Wie komme ich zur Registerhalle?

Schleicht Euch jetzt zurück in den Trainingsraum und von dort zur Treppe, die zu der Registerhalle führt. Die Wache an der Treppe schickt Ihr ins Reich der Traume.

Was finde ich in der Registerhalle?

Schaut Euch das Buch auf dem Tisch an, um an den Deaktivierungscode (4026) zu

Ich bin wieder im Büro des Sheriffs!

Was mache ich bei den Inneren Angelegenheiten?

Wie komme ich an der Kamera vorbei?

gelangen. Durch den Geheimgang in der hintersten Kammer geht es zurück in das Zentralbüro. Schleicht durch die Quartiere zum Trainingsraum und benutzt erneut den dortigen Geheimgang.

Geht weiter zu den Inneren Angelegenheiten. Vorsicht, Ihr habt nur ein kurzes Zeitfenster, um unbemerkt an der Wache vorbeizukommen. Zeit, einen Unsichtbarkeits-trank auszuprobieren.

Ein verdächtig aussehender Wandteppich mit Buchregal daneben entpuppt sich bei genauerer Betrachtung durch Euere fachmannischen Augen als Geheimgang, der zu den Beweismitteln führt.

An dem Überwachungsapparat kommt Ihr einfach vorbei, indem Ihr die Gaslampen mit je einem Wasserpfeil auslöscht und durch die so entstandenen Schatten unter der Kamera hindurchschleicht. Bei den Wachen, die um den Vorraum herum patrouillieren, müsst Ihr einen Schlüssel entwenden.

Kann ich einfach so in die Schatzkammer gehen?

Gibt es noch mehr zu entdecken?

Was finde ich in der Leichenhalle?

Gimmick

Was finde ich noch mehr Gold?

Deaktiviert das Sicherheitssystem mit dem Code 4026 und dringt dann in die Schatzkammer ein. Bevor Ihr den Raum mit der Geldkassette wieder verlässt, hinterlegt dort Lt. Hagens Tuch. Noch einmal müsst Ihr in Lt. Hagens Büro, um dort die Geldkassette zu deponieren.

Für Meisterdiebe: Nehmt Euch die Zeit, den Keller gründlich zu durchsuchen. Die Wasserpfützen verbergen so manchen Pfeil oder auch ein Kleinod.

Der arme Tropf in der Leichenhalle benötigt seinen vollen Geldbeutel nicht mehr, nehmt ihn also an Euch.

Besucht einmal die „Konferenzräume“, um etwas über Euere Tat im ersten Auftrag (Der Trauzeuge) zu erfahren.

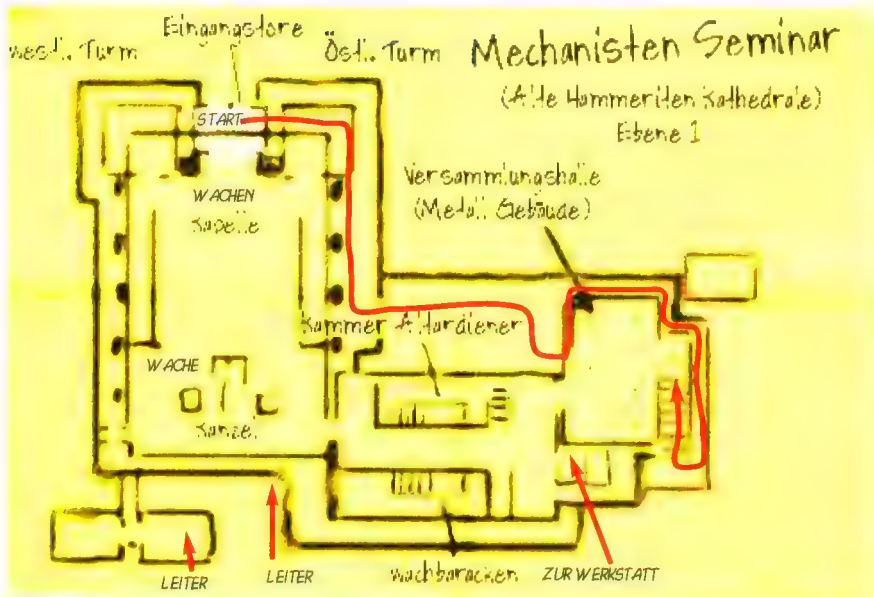
Räume, die Ihr auf alle Fälle untersuchen solltet, sind das Zentralbüro, der Speisesaal, die Quartiere sowie alle Büros im 2. Stock. Danach sollte Euer Beutel gut gefüllt sein.

#### Mission 4: Hinterhalt!

Schwierigkeit: Experte ■ Taschendiebstahl: 4 ■ Beute: 1570 ■ Secrets: 0







Die Metallwache stört.

Zum Geleit: Gebt acht, wertere Kollegen. Um die Kathedrale wandelt eines dieser garstigen Metallmonster. Habt Ihr Euch dieser Bedrohung entledigt, schleicht Ihr auf leisen Sohlen im Dunkel in südöstliche Richtung weiter.

Lauschen

Belauscht das Gespräch zwischen Truart und Carras an der oberen Tür, da diese am einfachsten zu erreichen ist.

Wo ist der Schließfachschlüssel?

Spitzt Euere wertigen Ohren während der Unterredung, da Euch der Fundort des Schließfachschlüssels mitgeteilt wird. Habt Acht: Dieser Platz kann bei jedem Spiel variieren. Meine Wenigkeit

Was finde ich in den Katakomben?

musste in die oberste Etage des West-Turms vordringen, wo der Schlüssel auf einem Tisch platziert war.

Gehet von Euerem Lauschanplatz weiter in westliche Richtung. Durch die Wachbaracken oder das südwestliche Nebengebäude könnt Ihr in die unteren Gewölbe gelangen. Wappnet Euch, in den Katakomben treiben zwei rastlose Geister ihren Schabernack. Es gibt aber gottlob genügend finstere Ecken und Schatten, in denen Ihr Zuflucht findet. In einigen der kleinen Seitennischen befindet sich auch wertvoller Tand, den Ihr natürlich mitgehen lasst

Eine Abkürzung

Gibt es noch mehr Schleichwege?

den Kellerbereich. Suchet aufmerksam die Werkstatt ab. In dem kleinen Seitenraum liegen ein Spachtel und eine Wachsplatte. Damit seid Ihr imstande, einen Abdruck des Schlüssels anzufertigen.

Für Meisterdiebe: Mithilfe des Seilpfahls könnt Ihr über die Balkone bei den großen Türmen hochklettern.

Auf der Südseite der Kathedrale befindet sich in einer dunklen Ecke eine Leiter, die nach oben zu den Wachbaracken führt. Vorsicht, dort treiben einige patrouillierende Wachen Ihr Unwesen.



Mit zwei gut gezielten Wasserstrahlen in den Boiler (rote Öffnung) wird die Maschine funktionsunfähig gemacht.

Was erwartet mich in der Kathedrale?

In der Kathedrale müsst Ihr mit mehreren Wachen rechnen, sowohl in der unteren Halle als auch auf den oberen Gängen. Achtet auf die hellhörigen Böden, Moospfelle im Gepäck helfen Euch weiter.

Was kopiere ich den Schlüssel?

Sobald Ihr den Schließfachschlüssel gefunden habt, begehrt Ihr Euch wieder in



Zückt schnell einen Seilpfahl und klettert völlig unbemerkt in die obere Etage der Kathedrale.



# Mission 6: Städtische Spar- und Kreditanstalt

Schwierigkeit: Experte ■ Taschendiebstahl: 19 ■ Beute: 2284 ■ Secrets: 2



Wo dringe ich in die Bank ein?

Um das Bankgebäude patrouillieren drei Wachsoldaten. Schleicht Ihnen hinterher und betäubt sie mit dem Knüppel. Geht danach zur nordöstlichen Ecke, wo Ihr durch ein Kellerfenster gefahrlos einsteigen könnt.

Was finde ich im Keller?

Orientiert Euch im Keller nach Nordwesten. Ihr werdet auf dem Weg dorthin einer Vielzahl an Wachmaschinen begegnen. Lasset Euch von den kleinen Wesen nicht entdecken, sonst rufen sie die üblen Kampfroboter herbei.

Wofür dienen die sechs Knöpfe?

Ihr müsst in der Kammer mit den sechs Schaltknöpfen alle Schalter hineindrücken, um die Verriegelung der Schatzkammertür zu lösen. Danach könnt Ihr zum Erdgeschoss weitermarschieren.

Kann ich die mechanischen Wachen überlisten?

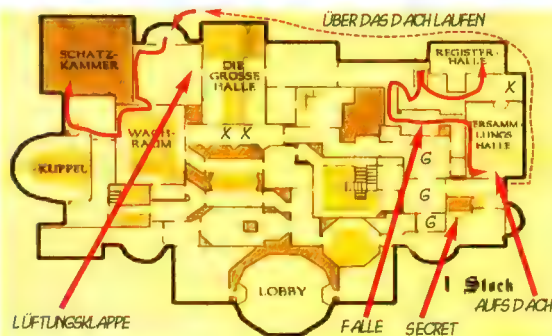
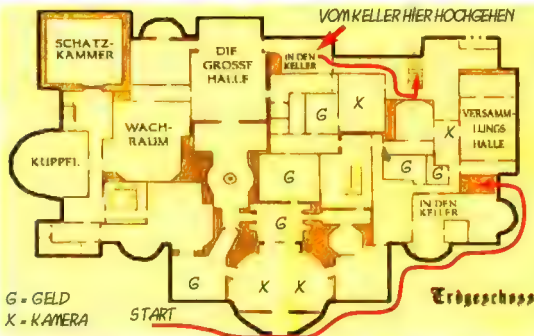
Im Gebäude tummelt sich eine Vielzahl mechanischer Kameras und Wachroboter. Viele der Automaten lassen sich durch einen Schalter in der Nähe deaktivieren.

Gibt es eine Schaltzentrale?

Wenn Ihr den gelben Kabelsträngen folgt, findet Ihr in der dritten Etage einen Schalter, der alle Kameras deaktiviert, die die Lobby in ihrem Blickfeld haben.

Wie gehe ich mit den Kameras um?

Wird eine Kamera auf Euch aufmerksam, führt keine weitere Bewegung aus, bis das gelbe Warnlicht erlischt. Wenn es wieder auf Grün umschaltet, könnt Ihr Euch wieder fortbewegen. Ihr könnt die „Augen“ auch mit einem Feuerpeil zerstören,



Kann ich mir die Lichtschalter zunutze machen?

allerdings macht das einen gehörigen Lärm.

Achtet auch auf die Lichtschalter in den Zimmern. Ihr könnt damit das Licht löschen, um Euch lebensrettende Schatten zu verschaffen.

Die Kachelböden sind so laut!

Sehr wichtig wird der Moospfeil für Euch werden. Damit seid Ihr imstande, die vielen Kachelböden (besonders in der Nähe der Schatzkammer) leise zu passieren.

Was muss ich in der Schatzkammer beachten?

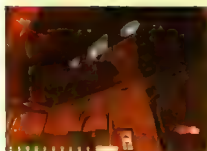
Spartet Euch für den Bereich um die Schatzkammer einige Wasserpfeile auf, damit Ihr Euch der Kampfroboter erwehren könnt. Wenn Ihr es geschickt anstellt, kommt Ihr aber auch an ihnen vorbei, ohne kämpfen zu müssen.

Wo finde ich noch Geld in der Bank?

Seht Euch die beigefügten Karten genau an. Es gibt natürlich eine Menge Gold zu holen, ihr seid schließlich in einer prall gefüllten Bank.

Stefan Weiß

## Meisterhafte Abblendung



In der Versammlungshalle könnt Ihr mithilfe eines wohl platzierten Seilpfeils die obere Balkontür erreichen.



Was für ein Ausblick – völlig unbemerkt gelangt Ihr über das Dach der Bank zur Schatzkammer.



Halteet nach dem Balkon gleich neben der Schatzkammer Ausschau und springt vorsichtig hinab.



Jetzt müsst Ihr nur noch an der Maschine vorbei. Ein Moostepich verschafft Euch die nötige Stille.



## Allgemeine Spieletipps

# F1 2000

Nach der Winterpause geht es jetzt wieder rund im Formel-1-Zirkus. EA Sports liefert das passende Spiel und wir die Tipps für schnelle Runden.

## Feintuning und Millimeterarbeit

**Belohnung:**  
mehr in der  
Formel 1

Haben Sie schon einmal beobachtet, wie die Teams, sobald das Auto in der Garage steht, Flügel und Reifen abdecken? Dies geschieht, damit die Konkurrenz bloß keine Rückschlüsse auf Strategie und Setup ziehen kann. Der findige Jean Todt beispielsweise stellte sich in fremden Boxengassen gerne mit karierten Hosen neben die gegnerischen Fahrzeuge, um auf Fotos besser Maß nehmen zu können!

**Muss ich meinen Wagen überhaupt tunen?**

Der Grundstein für ein erfolgreiches Wochenende liegt im Setup. Erst die richtigen Einstellungen der einzelnen Komponenten ermöglichen Ihnen eine sichere Kurvenfahrt und die maximale Leistung auf der Strecke. Um das ideale Setup zu finden, müssen Sie allerdings ein paar Stunden pro Kurs investieren. Spätestens wenn Sie eine Dreiviertelstunde an der Spitze fahren und aufgrund eines nervösen Fahrverhaltens von der Piste kreiseln, werden Sie mehr Zeit und Mühe in die undankbare Aufgabe investieren.

**Wie werden die Spoiler richtig eingestellt?**

Die Aufgabe der Spoiler besteht darin, das Auto auf den Boden zu pressen, um ihm mehr Bodenhaftung in den Kurven zu verleihen. Eine höhere Bodenhaftung bedeutet, dass das Auto schneller durch die Kurven fährt und nicht so schnell ausbricht. Dieser Vorteil kos-

**Wie stelle ich die Gänge optimal ein?**

tet jedoch aufgrund des erhöhten Luftwiderstandes einiges an Endgeschwindigkeit auf langen Geraden. Außerdem verschleisen die Reifen durch den Anpressdruck deutlich schneller. Die Frontflügel sollten in der Regel immer höher oder mindestens gleich hoch wie die Heckspoiler eingestellt sein, um ein Untersteuern zu verhindern. Als Eselsbrücke können Sie sich Folgendes merken: Kurse mit engen Kurven und kurzen Geraden (langsame Kurse) erfordern ein hohes Flügel-Setup und schnelle Kurse wie Hockenheim oder Monza eine niedrigere Einstellung.

Den niedrigsten Gang ermitteln Sie in der langsamsten Kurve des Kurses und den höchsten Gang auf dem schnellsten Streckenabschnitt. Alle weiteren Gänge ergeben sich rechnerisch. Begeben Sie sich mit halb vollem Tank und eingefahrenen Reifen auf die Piste und achten Sie in der langsamsten Kurve auf Ihren Drehzahlmesser und die Ganganzeige. Sie sollten sich optimalerweise im ersten Gang befinden, während der Drehzahlmesser zwischen 50% und 75% anzeigt sollte. Dadurch ist gewährleistet, dass die Drehzahl nicht vollständig in den Keller sackt, wenn Sie einen langsameren Gegner vor sich haben. Den höchsten Gang ermitteln Sie auf eine ähnliche Art. Fahren Sie mit Vollgas in Richtung des schnellsten Teilstücks und achten Sie wiederum auf Gang und Drehzahl. Sie sollten sich im letzten Gang befinden und um die 75% der Drehzahl erreichen; ein wenig Reserve sollten Sie zurückhalten, da Sie im Laufe des Rennens an Gewicht bzw. Treibstoff verlieren und

## Grafik-Setup

Um es gleich vorwegzunehmen: Die Hardwareanforderungen sind enorm! Selbst auf einem PIII 500/Voodoo3 müssen Sie auf sehr viel Details verzichten, um ein flüssiges Rennen zu erleben! Sparen Sie nicht an der Bildwiederholrate! Wenn es um zentimetergenaues Bremsen geht, sind Frametimes unter 30 pro Sekunde gleichbedeutend mit einem spektakulären Crash



**Pentium III 500 sei Dank! Wir können zwar ohne Ruckeln das Rennen, aber leider nicht die mögliche Grafikprecht genießen.**

Um das optimale Grafik-Setup für Ihr Computersystem zu ermitteln, sollten Sie zu Beginn sämtliche Details aufs Minimum reduzieren bzw. abschalten. Lediglich diese Optionen sollten folgendermaßen eingestellt sein:

- **Sichtweite:** hoch
- **Spiegel:** ein
- **Max. sichtbare Fahrzeuge:** 12
- **Auflösung:** 640x480

Starten Sie nun ein „Schnelles Rennen“ und positionieren Sie sich auf Startposition 13, so dass sich alle Gegner, die angezeigt werden sollen, vor Ihnen befinden. Sobald der Start freigegeben ist, achten Sie auf die Bildwiederholrate. Unter dem jetzigen Wert wird sie nicht mehr fallen, da zurzeit noch alle Fahrer im Rennen sind und die Gegner dicht vor Ihnen stehen. Erscheint Ihnen der Bildaufbau noch extrem flüssig? Dann nehmen Sie noch folgende Einstellungen vor:

- **Auflösung:** 800x600
- **Detaillstufe Entfernung:** mittel
- **Textur-Details:** mittel

Mit diesen Einstellungen haben Sie bereits einen guten Überblick über die Streckenführung und das Geschehen vor Ihnen. Sollte Ihr Pentium immer noch über ausreichend Ressourcen verfügen, so können Sie sich an Ihr bevorzugtes Feintuning begeben.





Wie ermittle ich die richtige Bremsbalance?

schneller werden. Die dazwischenliegenden Gänge werden so eingestellt, dass eine stetig ansteigende, aber abflachende Kurve entsteht. Jeder nächsthöhere Gang sollte also einen kürzeren Abstand als zum vorherigen aufweisen.

Die Bremsbalance vermeidet ein Unter- bzw. Übersteuern und sorgt für maximale Bremskraft. Ihre Einstellung hängt wiederum stark von den Flügeln und deren Anpressdruck ab. Sollten die Vorderräder an Bodenhaftung verlieren, so können Sie nicht mehr einlenken und fahren im schlimmsten Fall weiter geradeaus. Ein Übersteuern bewirkt das Gegenteil. Sie lenken nur ein wenig ein, aber die Hinterräder verlieren Haftung; dadurch dreht sich der Wagen hinten heraus und Sie werden vom Heck überholt. Bei der optimalen Bremsbalance liegt die meiste Bremskraft (zwischen 50 und 60%) auf den Vorderrädern und sowohl die Vorder- als auch die Hinterräder blockieren nahezu gleichzeitig. Wie Sie sich denken können, hat dieser Vorgang einen enormen Reifenverschleiß zur Folge, so dass Sie die Bremsbalance auf harten Reifen erkunden sollten! Mit Hilfe der Gewichtsverteilung kön-



Na, wenn schon, denn schon: Da die Teams häufig dieselbe Strategie wählen, herrscht zu bestimmten Zeiten Hochbetrieb in der Boxengasse.

nen Sie die Bremsbalance positiv beeinflussen, sofern der Wert unter 50% bzw. über 60% liegen sollte.

## Die richtige Strategie

Wie soll ich meine Strategie wählen?

Die Rennstrategie beinhaltet zwei grundsätzliche Punkte: Mit welchen Reifen soll man an den Start gehen und in welchen Runden und vor allem wie oft soll der Pilot zum Tanken an die Box fahren. Boxenstopp und Reifenwahl sind untrennbar miteinander verbunden! Mit welchen Reifen Sie an den Start gehen, hängt natürlich auch von Ihrem persönlichen

Fahrstil, der Streckenbeschaffenheit und Ihrer Tankstrategie ab. Falls Sie es lieben, mit quietschenden Reifen um die Kurven zu rasen, sind die verschleißfreudigen Weichen nichts für Sie. Harte Reifen haben den Vorteil, dass sie länger halten, aber dafür bieten sie weniger Grip und kosten pro Runde ein paar Zehntel. Weiche Reifen – und einen damit verbundenen Zusatzstopp – sollten Sie dann wählen, wenn Sie pro Runde mindestens eine halbe Sekunde schneller fahren als auf den Hartwalzen. Über die gesamte Distanz ergibt sich somit ein Zeitgewinn von ungefähr 35 Sekunden, den Sie für den zusätzlichen Stopp benötigen. Mit weichen Reifen können Sie zudem leichter, also mit weniger Sprit an Bord, an den Start gehen. Je weniger Masse Ihr Bolide beschleunigen muss, desto schneller kommen Sie aus den Startlöchern! Sollten Sie weit vorne in der Aufstellung stehen und mit wenig Verkehr zu rechnen haben, sind weiche Reifen eine gute Wahl. Ist Ihr Startplatz aber in der hinteren Hälfte, sollten Sie eher die harte Variante wählen und den Tank gut füllen, um so lange wie möglich den ersten Boxenstopp hinauszuzögern!



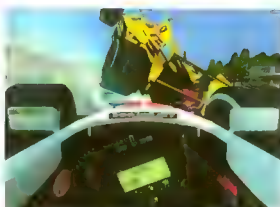
Gib Gummi: Bei einer Vollbremsung zeigt sich, ob Ihre Bremsbalance gut eingestellt ist, so dass Sie nicht von der Strecke kreiseln.



## Zusammenspiel der Einstellungen

Wie wirken sich die einzelnen Einstellungen aus?

Begehen Sie nicht den Fehler und suchen Sie für jede Komponente separat ein Setup! Das Setup ist ein Zusammenspiel aus den jeweiligen Einstellungen der Komponenten. Wenn Sie beispielsweise das Getriebe optimal eingestellt haben und kurz vor dem Rennen die Flügel lieber doch etwas niedriger einstellen möchten, müssen Sie auch die Gänge erneut anpassen. Da das Fahrzeug nun schneller wird, können Sie den Gängen mehr Weg gönnen. Dies bedeutet im gleichen Atemzug, dass Sie die Bremsbalance ebenfalls korrigieren müssen!



**Unfrankierte Luftpost:** Nicht nur ein Fahrfehler kann eine spektakuläre Massenkarambolage auslösen, sondern auch ein verwachstes Setup.

Die klassische Variante

Bei der klassischen Variante, die Sie im Laufe Ihrer virtuellen Karriere wohl am häufigsten benutzen werden, saugen Sie sich vor einer langsamen Kurve in den Windschatten des Gegners. Kurz vor dem Bremspunkt, wenn Ihnen die Aerodynamik einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil beschert, lenken Sie aus dem Windschatten in die Innenbahn ein. Bremsen Sie minimal später als Ihr Konkurrent und schieben Sie sich an seine Seite, damit er nicht mehr in die Ideallinie einlenken kann. Nun müssen Sie Ihr Lenkrad extrem stark einschlagen, um eine Kollision zu vermeiden. Schieben Sie sich auf der Innenbahn am Gegner vorbei, der zwar aufgrund des größeren Radius etwas schneller fahren kann, aber

diesen Vorteil aufgrund der längeren Kurvenfahrt wieder verliert. Nachdem Sie den Scheitelpunkt passiert haben, müssen Sie bereits Ihre Fahrzeugnase vor die des Gegners geschoben haben. Falls nicht, wird der Gegner vor Ihnen aus der Kurve beschleunigen und Sie wieder nach hinten verweisen. Sollten Sie die besseren Karten haben, geben Sie frühzeitig Gas und lenken so vorsichtig in Richtung Außenbahn ein, um eine Gegenattacke zu verhindern. Je früher Sie die Ideallinie einnehmen, desto weniger Gefahr droht Ihnen von hinten. Dieses Manöver ist nur dann erfolgreich abzuschließen, wenn Sie den Bremspunkt optimal erwischen und beim Herausbeschleunigen nicht zu früh auf dem Gas stehen. Je stärker Sie das Lenkrad beim Beschleunigen eingeschlagen haben, desto schneller und starker bricht Ihr Bolide aus. Ein Tritt auf die Bremse oder auf das Gaspedal wird bei einem Lenkradeinschlag von mehr als zehn Grad zum Lotteriespiel.

Überholen in Kurvenkombinationen

Etwas kniffliger wird es in S-förmigen Kurvenkombinationen oder Schikanen. Bevor der Vordermann in die Kurve einlenkt, sollten Sie

## Überholen, aber richtig

Wie überhole ich?

Dass Ihre Gegner Sie nicht freiwillig vorbeilassen, liegt in der Natur des Sports. Dass Sie wiederum an jedem zweiten verdammten Sonntag genau dies vorhaben, ebenfalls. Erfreulicherweise wurden die Gegner mit einer hohen Intelligenz ausgestattet und ein Überholen erweist sich in den höheren Schwierigkeitsstufen als ein kniffliges Unterfangen. Damit es trotzdem klappt, sollten Sie folgende Überholregeln beherzigen:



Nur Übung macht den Meister. Die klassische Überholvariante sollten Sie gut beherrschen, da Sie mit ihr die meisten Überholvorgänge durchführen werden.



Für Profis: Das erfolgreiche Überholen in Schikanen wird dadurch erschwert, dass Sie in kurzer Zeit zwei Mal neben einem anderen Fahrzeug die Richtung wechseln müssen.





## Bugs im neuen Rennstall

Auch EAs jungster Spross bleibt nicht von unliebsamen Bugs verschont! Dass die Anzahl der ausgefallenen Fahrzeuge auf der Lenk- radanzeige nicht vom Gesamtfeld subtrahiert wird ist noch zu verschmerzen. Gravierender ist allerdings, wenn die Boxencrew Sie direkt nach Ihrem **Boxenstopp** ein weiteres Mal an die Box ruft und Sie zu spät den Stopp abgeben. Nun kann es passieren, dass sich der Begrenzer plötzlich von selbst einschaltet. Bevor Sie also einen Motorschaden vermuten, drücken Sie sicherheitsshalber einmal die Taste für den Begrenzer oder deaktivieren Sie die Hilfe in der Boxengasse.

Realistisch wurde das Verhalten der Kommissare umgesetzt. Erinnern Sie sich an den Windabweiser-Skandal bei Ferrari vor dem letzten Rennen der Saison 99? Auch in *F1 2000* sind manche Entscheidungen des Gremiums nur schwer nachvollziehbar. So bekommen Sie manchmal, insbesondere in Imolas erster Kurve, eine **Zeitstrafe wegen Abkürzung** aufgebunnt, wenn Sie auf der Innenseite einen Gegner überholen und nicht einmal den Asphalt verlassen!

Apropos Zeitstrafe: Kennen Sie den Unterschied zwischen einer Zeitstrafe und der schwarzen Flagge? Die Kommissare anscheinend nicht. Sobald Sie eine Zeitstrafe aufgebunnt bekommen, kriegen Sie im gleichen Moment die **schwarze Flagge** eingeblendet. Schön, wenn man sich einig ist.

Etwas überschaubarer geht es bei den Streckenposten zu. Trotz aktivierter Flaggenregel treffen Sie selbst bei Massenkarambolagen auch eine Runde später keinen gelbschwenkenden **Flaggenposten** an, auch wenn ein Auto mit- ten auf der Ideallinie liegen geblieben ist!

bereits zum Überholen ansetzen. Kurz vor Kurvenein- gang müssen Sie Ihre Fahr- zeugsnase bereits neben sei- nen Boliden geschoben ha- ben, um ihn von der Ideal- linie fern zu halten. Da Sie mit überhöhter Geschwin- digkeit in die Kurve gefah- ren sind, müssen Sie nun starker bremsen als Ihr zukünftiger Hintermann. Dies bedeutet zwangsläufig, dass sich Ihr Konkurrent ein wenig an Ihnen vorbeischieben wird. Glücklicher- weise haben Sie in der letz- ten Kurve den Vorteil, dass Sie sich auf der Ideallinie und somit der schnelleren

Wie verhin- dere ich, dass ich selber überholt wer- de?

Außenbahn befinden. Während Sie nun frühzeitig das Gaspedal ins Boden- blech treten können, muss sich Ihr zahneknirschender Kollege damit gedulden, bis er die enge Kurveninnen- seite gefahrlos passiert hat. Dieses Manöver ist nur dann von Erfolg gekront, wenn auch Ihr Nebenmann die Nerven bewahrt und nicht ins Schleudern gerät! Von Ihrem Teamchef ist Ihnen dafür ein dickes Lob sicher!

Fahren Sie gnadenlos Kampflinie. Dies bedeutet, vor den Kurven dem Gegner jede Überholmöglichkeit zu nehmen, indem Sie die Ideallinie frühzeitig verlas- sen und genau dorthin len-

ken, wo Ihr Gegner Sie über- holen möchte. Unter diesen Aktionen werden Ihre Run- denzeiten spürbar leiden, so dass Sie den Anschluss zur Spitze verlieren. Früher oder später wird es Ihrem Hinter- mann, sofern er mit mehr PS gesegnet ist, gelingen, an Ihnen vorbeizufahren. Unter Umständen ist es sinn- voller, den Gegner mehr oder weniger kampflös ver- beizulassen. Sollten Sie bei- spielsweise in drei Runden zum Tanken in die Box müs- sen, macht es keinen Sinn, zwei Sekunden pro Runde mit Kampflinien-Sperren- chen zu vergeuden, wenn Ihr Hintermann in fünf Mi- nuten sowieso an Ihnen vorbeirauscht.

Peter Gunt



Kampflinie zu fahren, ist eine der anstrengendsten Aktionen im F1-Zirkus. Mit dem einem Auge kleben Sie im Rückspiegel, während das andere auf die Streckk schielt!

## Die Formel 1 im Internet

Natürlich finden Sie auch aktuelle Infos zur realen und virtuellen Formel 1 im Internet. Da *F1 2000* noch sehr jung ist, werden Sie dies- bezüglich nur sehr schwer fundig. Haben Sie noch ein paar Wochen Geduld und sehen Sie dann unter <http://www.powers.net/F1racing> nach. Bestimmt finden Sie einen Link zur aktuellen Saison aus dem Hause Electronic Arts.

Deutschsprachige Infos und Statistiken rund um die Welt der realen Formel 1 erhalten Sie unter <http://seite1.web.de/Sport/Motorsport>. Knochentrackene, über dafür fundierte eng- lischsprachige Nachrichten, die auch hinter den Kulissen berichten, können Sie unter <http://www.atlasf1.com/news/index.html> erfahren.



Allgemeine Spieletipps

# Need For Speed: Porsche

Wer träumt nicht davon, mit einem Porsche mal so richtig Gas zu geben. Mit NFS Porsche kein Problem. Wir geben Ihnen viele nützliche Fahrtrips.

**Ich bin noch NPS-Anfänger. Wie schaffe ich den besten Einstieg ins Spiel?**

Wählen Sie erstmal einen mittelschnellen Wagen aus den Siebzigern. Der normale Porsche 911 beispielsweise ist ein idealer Einstiegswagen. Fahren Sie nun ein schnelles Rennen. Wählen Sie die Strecke „Côte d’Azur“, denn hier können Sie sowohl schnelle lange Kurven als auch enge Stellen üben. Wenn Sie erst einmal ein Gefühl für den Wagen haben, können Sie sich an den Evolution-Modus machen.

**Slicks oder normale Reifen – mit welchem Pneu habe ich die besten Bodenhaftung?**

Das ist nicht eindeutig zu bestimmen, doch bei den meisten Strecken helfen Ihnen die Slicks am besten, den Wagen nicht ausbrechen zu lassen und das berüchtigte Schlingern zu verhindern. In der Provence, an der Côte d’Azur, in Korsika, dem In-

**Was bringt eine Fieberglasscheibe ein?**

dustriegebiet oder in Monaco sind die Slicks auf jeden Fall die richtige Wahl. Im Schwarzwald funktionieren sie zwar auch, doch ein normaler Reifen hat hier leichte Vorteile. Die Bodenhaftung ist bei ihm besser. Auf Slicks verzichten sollten Sie auf jeden Fall in den Alpen, denn dort schneit es wie wild. Auf der Autobahn funktionieren Slicks trotz temporären Regens sehr gut.

**Gibt es einen Trick, um in Korsika besser zu sehen?**

Sie macht den Wagen leichter und damit schneller. Nachteil: Sie bricht schneller als eine normale. Unsere Empfehlung: Verzichteten Sie darauf, denn je weniger Schaden Ihr Wagen aufweist, desto besser lässt er sich lenken. Außerdem hat dies den Vorteil, dass Sie nicht so viel in die Reparatur des Wagens investieren müssen und so mehr Geld für weitere Tuningmöglichkeiten haben.

Es gibt ihn! Stellen Sie in den Anzeigeoptionen einfach die Gamma-Korrektur auf einen niedrigeren Wert bei der Kor-

## Grundlagen

- Probieren Sie in einem schnellen Rennen erst einmal einige Wagen aus, bevor Sie sich in den Rennen stürzen. So bekommen Sie ein Gefühl für das Spiel.
- Bleiben Sie auf Ihrer Fahrspur, denn der Gegenverkehr wird leicht panisch, wenn Sie auf ihn zurasen.
- Schauen Sie vor jedem Rennen (auch im Testfahrermodus) auf die Karte, um sich so schon einmal einen Überblick über die Strecke zu verschaffen. In den normalen Rennen können Sie auch eine Proberunde drehen.
- Reparieren Sie – wenn finanziell möglich – immer Ihren Wagen, da er durch die Beschädigungen schlechter zu steuern ist.
- Investieren Sie schon in der Klassik-Ära in Tuningteile, noch bevor Sie ein zweites Auto kaufen.
- Setzen Sie den Verkaufswert eines Wagens immer um einige tausend Mark höher an, als sein Wert ist.
- Autos, die Sie nach einem erfolgreichen Abschneiden bei einem Turnier nicht mehr benötigen, sollten Sie erst einmal verkaufen, um mehr finanziellen Spielraum zu haben. Später können Sie diese Wagen leicht zurückkaufen.



Fast wie der Jurassic Park mutet die Fahrt durchs Unterholz des Schwarzwaldes an. Wer hier nicht driften kann, verliert das Rennen auf jeden Fall.

sika-Strecke, denn dann fallen die Blendungen nicht so grell aus und Sie haben einen weiteren Blickwinkel. Das Gleiche können Sie im Übrigen bei Nachtfahrten machen. Hier müssen Sie natürlich den Gamma-Wert hochschrauben. Bei einigen Strecken (wie z. B. Monaco) bietet es sich übrigens bei den Fahrten im Dunklen an, das Licht auszuschalten (Taste L), da es dort durch die Straßenbeleuchtung hell genug ist und Sie so ebenfalls einen weiteren Blickwinkel bekommen.

**Welche Kameraperspektive ist für schnelle Zeiten?**

Das hängt von mehreren Faktoren ab: Kennen Sie die Strecke aus dem Effeff, ist die Cockpitsicht ideal,





denn so haben Sie ein echtes Fahrfeeling. Üben Sie noch auf einer unbekannten Strecke, kann es sinnvoll sein, eine der Kamerapositionen auszuwählen, bei denen man den gesamten Wagen aus der Verfolgersicht erblickt. So sehen Sie nämlich am meisten von der Strecke und können sich auf Kurven weit vorher einstellen. Ein Mittelding aus beiden Variationen ist die Stoßstangenansicht. So sehen Sie relativ viel von der Strecke, haben aber auch noch das Simulationsfeeling.

**Automatik oder manuell: Welche Getriebsart soll ich wählen? Bringt manuelles Schalten Vorteile?**

Seit jeher sind PC-Fahrer, die manuell schalten, Schaltmuffeln ein kleines Stück voraus. Dies ist auch bei *NFS Porsche* so, doch der Abstand ist deutlich geringer geworden. Die KI ist derart ausgefeilt, dass die Schaltvorgänge des PC mittlerweile denen des menschlichen Spielers nahezu in nichts nachstehen, so dass man diesmal getrost aufs Schalten verzichten kann. Die manuelle Gangschaltung bringt nicht mehr als drei, vier Sekunden ein, lenkt den Fahrer aber zusätzlich ab. Gerade Anfänger sollten auf jeden Fall auf Automatik setzen.

**Der Gegenverkehr kracht immer panisch in meinen Wagen. Was mache ich falsch?**

**Die Polizei ist viel aggressiver als jemals zuvor in Need for Speed ...**

Wenn Ihnen einige Sekunden zur Bewältigung eines bestimmten Streckenschnittes fehlen, sollten Sie es jedoch vielleicht doch einmal mit der Handschaltung probieren.

Wahrscheinlich fahren Sie zu weit auf der Gegenfahrbahn. Das nämlich bewirkt bei den entgegenkommenden Autos panische Reaktionen. Sie wechseln wild die Spur und rasen so fast unweigerlich in Sie hinein. Am besten versuchen Sie auf der rechten Spur zu bleiben, zumindest wenn Sie Gegenverkehr erblicken.

Eine weitere Möglichkeit für unbarmherzige Crash-Aktionen der anderen Fahrer ist, dass diese durch die Sirenen der Polizei auf Sie als Gesetzesbrecher aufmerksam geworden sind und nun versuchen, ein guter Bürger zu sein und Sie zu stoppen. Grundregel: Schnell weg von der Polizei! Wenn Sie die Sirenen nicht mehr hören, ist auch der Gegenverkehr nicht mehr aggressiv.

Augen zu und durch! Sie müssen versuchen, so schnell wie möglich aus dem Blickfeld der Cops zu kommen. Wenn Sie keine Sirenen mehr hören, sind sie

**Die Reparaturkosten kosten eine Menge Geld. Wann kann ich denn mal eine Reparatur auslassen?**

**Der Wagen bricht immer aus, wenn ich in die Ecken steige. Was mache ich falsch?**

nicht mehr hinter Ihnen her. Oft wird es sehr eng, wenn Sie mit Höchstgeschwindigkeit an den Schutzmannern vorbeirasen wollen. Eine gute Taktik ist hier, kurz vor dem Polizeizug abzubremsen und so lange hinter ihm zu bleiben, bis sich eine sichere Lücke öffnet. Dann durchrasen und schnell weg!

Wenn tragende Teile wie Kotflügel, Reifen etc. beschädigt sind, müssen Sie unbedingt Ihren Wagen nach einem Rennen in die Werkstatt schicken. Mit einem beschädigten Auto, das sich dadurch auch noch schlechter steuern lässt und mies auf der Strecke liegt, haben Sie im nächsten Rennen keine Chance. Ist das Dach oder die Windschutzscheibe beschädigt, können Sie schon einmal eine Reparatur auslassen, wenn das Geld gerade knapp ist.

Wildes Bremsen wird bei *NFS* vor allem bei den älteren Porschemodellen gnadenlos bestraft. Ohne ABS ist bei einem beherzten Druck auf die Bremstaste ein satter Dreher die Folge und auch mit dem Antiblockiersystem sollten Sie nur sanft bremsen. „Anbremsen“ nennt das der Fachmann und damit ermöglichen Sie Ihrem Wagen auch ein tolles Driftverhalten.

**Darf ich wirklich keinen Kratzer an dem zu überföhrnden Wagen im Werksfahrer-Modus zulassen oder ist der Porsche-Test-Leiter da großzügig?**

Nun, was würden Sie machen, wenn Sie auf Ihr neues Auto warten und es verschrammt geliefert bekommen? Ausflippen selbstverständlich. So verhält es sich (fast) auch bei *NFS Porsche*. Wenn Sie einen Crash bauen, ist eine Überführungsmmission unweigerlich gescheitert. Eine kleine Ausnahme gibt es: Manchmal ist es möglich, mit der Wagenseite an einer Wand entlangzuschrammen, ohne dass das Schadensmodell von *NFS* „merkt“, dass Sie diesen kleinen Fauxpas begangen haben. Bei Frontalzusammenstößen ist aber Hopfen und Malz verloren.



Blieben Sie auf Ihrer Straßenseite, denn die entgegenkommenden Fahrzeuge reagieren sehr panisch, wenn Sie auf ihrer Fahrbahn fahren. Unberechenbare Schlenker sind die Folge, Unfälle nicht selten.





Sie können in den Alpen über das gefrorene Wasser an dieser Stelle fahren, um so einige Meter abzukürzen. Hoffentlich haben Sie keine Slicks für diesen Parcours aufgezogen.



In Korsika können Sie hier abkürzen, indem Sie durch den Tunnel fahren. Vorsicht: Im Tunnel ist es stockdunkel. Licht hilft kaum, eher schon die Erhöhung des Gammakorrektur.

**Darf ich im Werksfahrer-Modus die auf den Parcours aufgestellten Hütchen umfahren oder nicht?**

Das kommt darauf an. Bei einem Slalom müssen Sie sie stehen lassen, während Sie bei der Rallyefahrt jedes einzelne Hütchen erwischen müssen. Grundsätzlich hören Sie einen positiven Quittungston, wenn eine Teilaufgabe erledigt wurde.

**Sommer, Sonne, heiße Kurven – Korsika**

Grell scheint die Sonne in Korsika, weshalb Sie nicht weit sehen können. Die Strecke ist recht kurvig und sollte vorher geübt werden. An der ersten Abzweigungsmöglichkeit sollten Sie nur rechts fahren, wenn Sie nichts schockt, denn im folgenden Tunnel ist es fast stockdunkel. Slicks sind angesagt!

**Schöne neue Vielfalt – eine kleine Streckenübersicht:**

Mehr als zwölf verschiedene Strecken warten in *NFS Porsche* auf Sie. Wir haben sie alle für Sie bereist und nennen einige Charakteristika.

**Fast wie im Jurassic Park – der Schwarzwald**

Tief in den Schwarzwald geht es auf dieser Etappe. Ziemlich zu Anfang gelangen Sie auf einige Bauernfelder. Fahren Sie dort unbedingt auf der Straße, da die hellbraunen Felder Ihre Fahrt sehr bremsen. Nach der Fahrt durch das Unterholz können Sie aber wieder abkürzen, indem Sie die Kurven über die Seitenstreifen schneiden.

**Frau Holle lässt grüßen – Racing in den Alpen**

In den Alpen schnellt es nach einigen Kilometern wie bei Frau Holle. Nutzen Sie die Regenreifen. Gleich nach dem Start warten tückische Serpentin auf Sie. Fahren Sie vorsichtig, sonst verlieren Sie schon hier das Rennen. Die Abzweigung am Ende können Sie je nach Laune benutzen.

**Tempolimit ade – die Autobahn**

Auf der Autobahn gibt es nur eins: Highspeed ohne Kompromisse. Nehmen Sie

hier einmal den 911 GT1 und Sie wissen, was wir meinen. Zwar gibt es auf der Autobahn unzählige verschiedene Wege durch die vielen Autobahnkreuze, doch welchen Sie nehmen, ist letztlich egal. Trotz des Regens sollten Sie Slicks wählen. Vorsicht vor der engen Durchfahrt durch die Mautstation und den sich zerteilenden Tunnel kurz dahinter.

**Kleine Stadtrundfahrt mit Hindernissen – die Auvergne**

Eine malerische mittelalterliche Innenstadt erwartet Sie auf dieser Strecke, wenn Sie falsch abbiegen! Nehmen Sie lieber den Weg um die Innenstadt herum (immer rechts halten). Besonders Spaß macht es übrigens, die Hydranten zu „plätten“ und im Rückspiegel zu sehen, wie die Wasserfontänen aus dem Boden schießen.

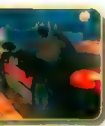


Schwarzwald: Hier müssen Sie aufpassen, dass Sie auf der Straße bleiben, da der Sandrand Ihre Fahrt zu sehr bremst. Ansonsten können Sie über Stock und Stein rasen.



Achten Sie auf dem Autobahnkurs auf die Mautstelle. Hier wird es besonders eng. Ebenso ist der nachfolgende Tunnel äußerst tückisch, da er abrupt verzweigt.





Der Formel-1-Kurs in Monaco erfreut das Raserherz gleich auf fünf Etappen. Trotz der engen Straßen können Sie auf diesen Strecken richtig Gas geben.

**Futuristisches Ambiente – die Industriezone**

Ein recht gerader Nachtkurs, der mit Slicks gefahren werden sollte. Hier gibt es viele Highspeed-Passagen, aber auch verschiedene Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Licht nicht vergessen!

**Die Formel 1 lässt grüßen – die Monte-Carlo-Kurse**

Gleich fünf Etappen gilt es in Monaco zu bestehen. Dabei sind es immer die gleichen Kurse mit leichten, aber unwesentlichen Veränderungen und verschiedenen Start- und Zielpunkten. Der Stadtkurs ist eng, trotzdem schnell und vor allem dunkel. Also, Licht an (oder Gammakorrektur rauf) und auf ins Getümmel. Achtung: Fahren Sie die beiden Rampen an den Seiten der Hauptstraße nur hoch, wenn Sie Plätze im Kampf mit vielen Gegnern gutmachen wollen. Haben Sie freie

**Drifters Paradise – die Côte d'Azur**

Bahn, sollten Sie unten fahren. Auch hier gibt es nur einen Reifentyp: Slicks!

Die ideale Strecke, um mit seinem Wagen in den Kurven zu driften, ist die Côte-d'Azur-Etappe. Die vielen Kurven sind recht leicht mit ordentlichem Drift zu bewältigen. Bremsen fällt an vielen Stellen fast aus. Wenn Sie in die Stadt kommen, halten Sie sich rechts und fahren Sie auf den Planken des Hafens. Hier haben Sie keinen Verkehr zu befürchten. Slicks sind Pflicht.

**Schnell mal durch Frankreich – die Normandie**

Bei der ersten Abzweigung sollten Sie rechts fahren, später in der Industrieanlage ebenfalls rechts herum. Es gibt viele langgezogene Kurven und lange Geraden, so dass Geschwindigkeiten

## Ersatzteile für jedermann

Die Tuning-Ersatzteile sind der Schlüssel zum Sieg bei jedem Rennen. Fahren Sie mit einem neu erworbenen Wagen ohne Tuningteile, sind Sie nahezu chancenlos. Kaufen Sie stets leistungssteigernde Ersatzteile. Die Sportbremsen beispielsweise ermöglichen ein präzises Bremsen und wirken Ausbrüchen entgegen, während Goodies wie der Hochleistungsfilter (Leistungszuwachs von sattem 10 PS) oder der Spezialauspuff (bis zu 15 PS mehr) den Wagen effektiv schneller machen. Für die unterschiedlichen Strecken gibt es auch unterschiedliche Möglichkeiten, den Wagen zu tunen. Fahren Sie auf einem engen, kurvigen Kurs wie der Auvergne, können Sie mit einer „harten Dornstrecke“ das Schlingern des Wagens in den Kurven reduzieren und mit einem Getriebe mit engem Übersetzungsverhältnis eine bessere Kurvenbeschleunigung erzielen. Auf Hoohgeschwindigkeitsparcours wie der Autobahn sollten Sie jedoch nicht darauf setzen. Auf diesem Kurs ist es vielmehr sinnvoll, eine superleichte Schwungscheibe einzusetzen, da sie eine bessere Beschleunigung verspricht (bei Steigungen aber Geschwindigkeitsverlust zur Folge hat). Je mehr Ersatzteile Sie in der Garage liegen haben, desto mehr Möglichkeiten haben Sie, die Rennen zu gewinnen.

**Über Stock und Stein – die Pyrenäen**

über 200 km/h kein Problem sind. Ein insgesamt einfacher Kurs.

Ebenfalls einfach zu fahren ist dieser Kurs. Gleich zu Beginn gibt es eine Kreuzung. Wenn Sie links fahren, ist der Weg länger, dafür ist die Strecke ungleich einfacher. Rechts gibt es einige unangenehme Kurven. Ansonsten sollten Sie jedoch Highspeed fahren.

Thorsten Seiffert



Nächste Möglichkeit rechts bitte! In der Normandie sollten Sie gleich zu Beginn den Weg nach rechts einschlagen.



Stadtraser! Auf dem Pyrenäen-Kurs können Sie mit rund 200 km/h in diese Kurve zur Stadteinfahrt rasen.



# C&C 3: Feuersturm

Kane ist tot. Doch der Kampf um das Tiberium ist noch nicht vorbei. Im ersten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch die GDI-Missionen.

## GDI



Haftdrohnen

Mit den Haftdrohnen können Sie unbemerkt feindliches Territorium aufklaren. Einfach in einem unbemerkten Augenblick in den Boden „pflanzen“ und warten, bis ein gegnerisches Fahrzeug darüberfährt. Die Drohne heftet sich nun an das Fahrzeug an und fährt mit. Besonders bei Sammlern lohnt sich der Einsatz, da diese immer wieder zur Raffinerie zurückkehren – und die liegt meist in der Nähe der Basis.



Mobile E.M.-Pulskanone

Die mobile E.M.-Pulskanone funktioniert genauso wie das Gegenstück in Gebäudedeform. Sie ist zwar nur leicht gepanzert, dafür aber recht schnell. Wenn Sie einen Verband feindlicher Fahrzeuge erkennen, schnell die Pulskanone dort hinfahren und aktivieren. Die gegnerischen Fahrzeuge können sich jetzt weder bewegen noch schießen und Sie haben Zeit, sie mit Ihren eigenen Truppen auszuschalten. Übrigens: Die Pulskanone zwingt unterirdische Einheiten zum Auftauchen.



Mobile Waffenfabrik

Durch die mobile Waffenfabrik können Sie Einheiten direkt an der Front nachproduzieren. So müssen Sie nicht mehr auf langsame Fahrzeuge oder Truppen warten, bis Sie endlich beim Gegner angekommen



Moloch

sind. Leider ist er nur dürrig gepanzert und sollte unbedingt Begleitschutz erhalten.

Der Moloch besitzt eine sehr hohe Reichweite und kann daher schon auf Gegner feuern, auf die Ihre anderen Truppen noch gar nicht reagieren. Wie die Artillerie bei der Bruderschaft von NOD muss auch der Moloch in Stellung gebracht werden. Mankos: Die Schussfrequenz ist recht niedrig und für den Nahkampf ist er ungeeignet. Er trifft nur sehr ungenau und ist schlecht gepanzert.



E.M.-Pulskanone

Die stationäre E.M.-Pulskanone hat in den „Feuersturm“-Missionen eine neue und auch noch recht praktische Funktion dazu gewonnen. Sie kann jetzt auch diejenigen NOD-Einheiten aufspüren, die sich unter der Erde bewegen, und sie gleichzeitig zum Auftauchen zwingen.



Cybarmörder

Leider ist der Cybarmörder nicht besonders stark gepanzert und auch nicht sonderlich schnell. Dafür lehrt die Mischung aus Infanterieeinheit und Fahrzeug den feindlichen Bodeneinheiten mit seinem Netzwerfer das Fürchten. Im Kampf gegen gegnerische Fahrzeuge erweist sich der angebrachte Raketenwerfer als recht nützlich.



Faust von NOD

Auch die Bruderschaft von NOD verfügt über eine mobile Waffenfabrik. Leider konnte sie die Technologie in Sachen Pan-

zerung nicht verbessern: Auch die Faust von NOD sollte immer mit ein paar Begleittruppen vor gegnerischen Angriffen geschützt werden. Außerdem müssen Sie ebenfalls viel Tiberium ernten, bevor Sie sich die mobile Waffenfabrik leisten können.



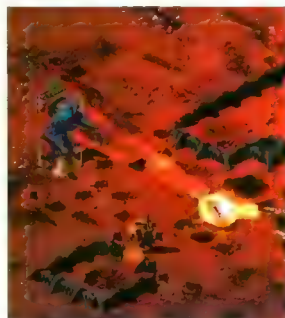
Haftfahrzeuge

Wie die GDI hat auch die NOD dieses Spionagewerkzeug entwickelt. Einfach auf eine häufig befahrene Wegstrecke setzen und warten, bis das gegnerische Fahrzeug darüberfährt. Sie heftet sich an die Wagenunterseite und sendet Daten über die Umgebung an den eigenen Radar zurück.



Wühlmaus Stealth-generator

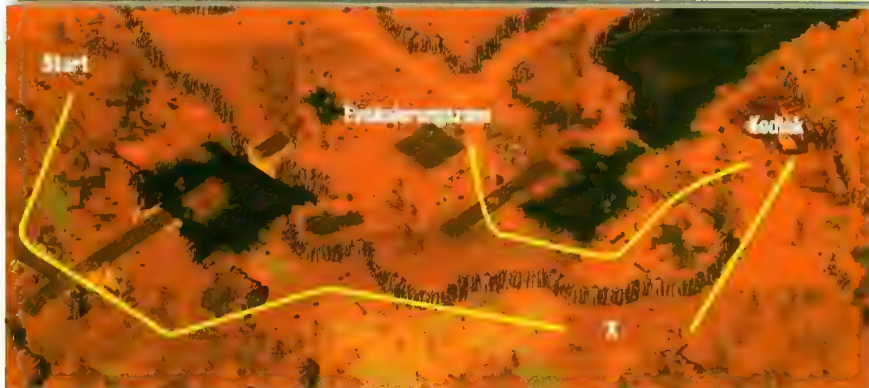
Mithilfe des mobilen Stealthgenerators können Sie jetzt auch Einheiten außerhalb der Basis bzw. der Reichweite des stationären Generators tarnen. So können Sie der GDI immer wieder eine böse Überraschung bescheren: Führen Sie den mobilen Stealthgenerator bei jedem Angriff im Truppenverband mit. Achtung: Der Radius ist kleiner als bei dem Gebäude, also können Sie auch weniger Einheiten unterbringen.



In der letzten GDI-Mission lernen Sie NODs Geheimwaffe kennen.



## Mission 1: Bergung des Tacitus



1. Über die Straße und das große Tibenumfeld zur abgestürzten Kodiak vorarbeiten und mit den Ingenieuren reparieren
2. Ein paar Einheiten zurücklassen (X): An dieser Stelle errichtet NOD

- Bauhof und Kaserne. Sobald diese Gebäude auftauchen, sofort zerstören
3. Mit den restlichen Einheiten den Weg zur Evakuierungszone freimachen und dann LKW dorthin bringen

## Mission 2: Evakuierung von Zivilisten



1. Retten Sie die zivile Bevölkerung vor den tibersischen Lebewesen. Geben Sie den Zivilisten Begleitschutz zum Rettungslandeplatz. Dort werden sie von einem Transporter abgeholt.

2. Stationieren Sie immer ein paar Einheiten innerhalb Ihrer Basis. Im Laufe der Mission greifen immer mehr dieser Lebewesen Ihre Basis an. Geben Sie vor allem auf den Sammler Acht. Er ist ein beliebtes Angriffsziel



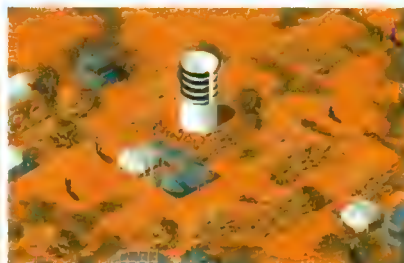
### Mission 3: Niederschlagung einer Revolte



### Mission 4: Im Zentrum des Feindes

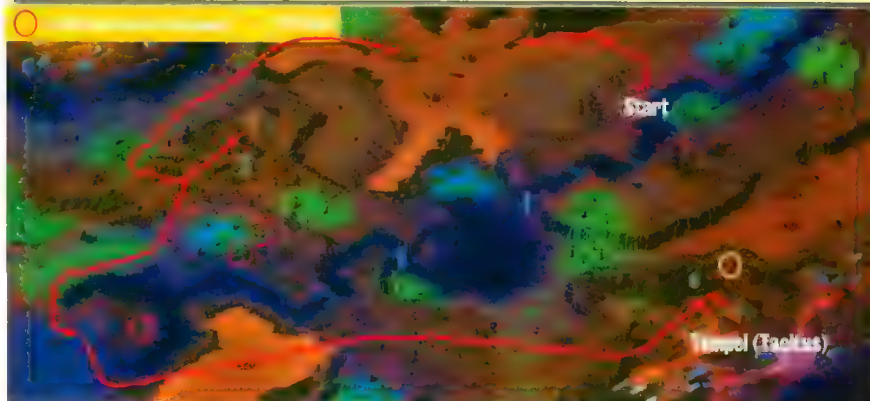


1. Am Startpunkt eine Basis errichten und so schnell wie möglich nach Norden vordringen. Dort die feindlichen Gebäude, die Brücke und dann die Forschungseinrichtung zerstören. Die Wissenschaftler in Sicherheit bringen.
2. Die zweite Brücke weit im Westen ebenfalls zerstören. Jetzt kann NOD keinen Truppennachschub mehr erhalten. Setzen Sie die Wissenschaftler und ein paar Bodentruppen mit dem Amphibien-BMT über.
3. Schicken Sie jeweils einen der Wissenschaftler zu einer der Kontrollstationen, um die Laserbarrieren zu deaktivieren. Nach und nach die Basis mit Titanen einnehmen und Cabals Kern zerstören.





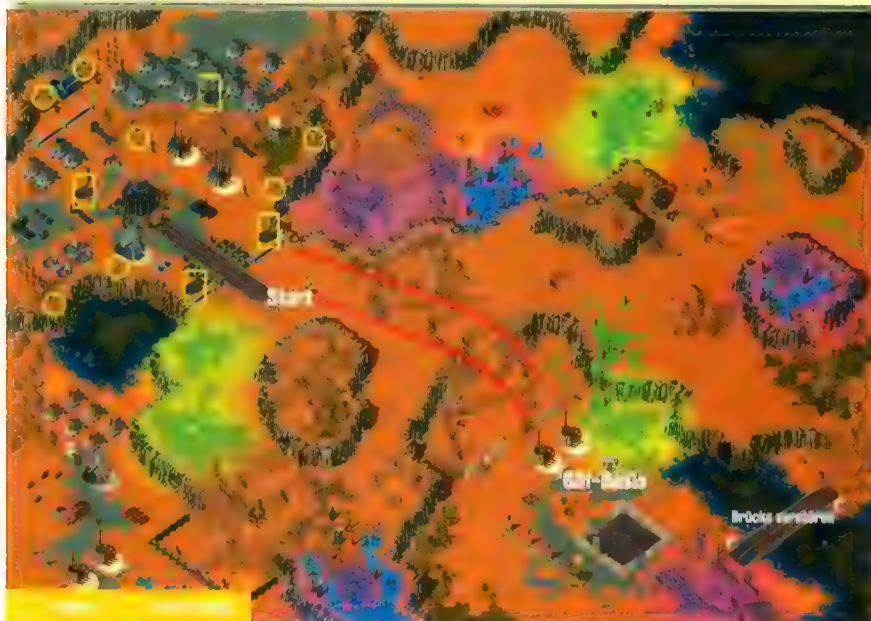
## Mission 5: Der Tag des Dogmas



1. Zu den ersten „Sektenmitgliedern“ im Nordwesten vorstoßen. Den Moloch dabei etwas zurücklassen: Halt er sich zu lange auf den orangefarbenen Pflanzentrieben, explodiert er. Mit dem Ghoststalker die „Gläubigen“ ausschalten und die Wurzel der orangefarbenen Pflanzen zerstören.
2. Bis zum dritten Tempel vorarbeiten und die LKWs zerstören. In ihnen verbirgt sich medizinische Versorgung, die Sie in dieser Mission gut ge-

- brauchen können. Den Ghoststalker immer nahe beim Doktor halten, damit er bei Verletzungen wieder geheilt wird.
3. Mortimer befindet sich nahe des Tacitus-Tempels. Er ist der Anführer der Sekte. Wenn Sie ihn (am besten mit dem Moloch) töten, stürzen sich seine Anhänger in den Selbstmord.
  4. Den Tacitus aus dem Tempel holen und vom Transporter abholen lassen.

## Mission 6: Flucht vor Cabal

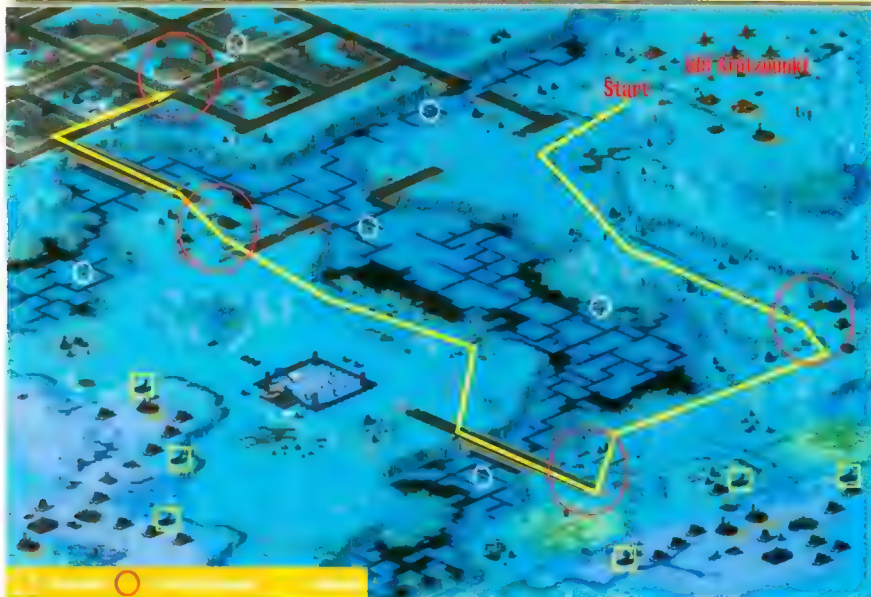


1. Ziehen Sie sich mit Ihren Truppen so schnell wie möglich in die halb zerstörte GDI-Basis zurück. Schicken Sie Dr. Boudreau zum Flugplatz. Dort wird er von einem Transporter abgeholt und in Sicherheit gebracht.
2. Zerstören Sie die Brücke und errichten Sie am Eingang der Basis RGB-

- Werfer, um die Basis gegen die regelmäßigen Angriffe etwas abzusichern.
3. Der NOD-Stützpunkt im Nordwesten lässt sich am einfachsten mit einer Armee Titanen zerstören. Decken Sie mit der mobilen Sensoreinheit verborgene Einheiten und Gebäude auf.



## Mission 7: Die Cyborgs kommen



1. In jedem Dorf bekommen Sie Unterstützung in Form von Infanterietruppen und einem Sammler. Vorsicht: Keine feindlichen Einheiten aufmerksam machen!
2. In der Stadt erhalten Sie ein mobiles Baufahrzeug. Fahren Sie es mög-

lichst unbemerkt zum halb zerstörten GDI-Stützpunkt im Nordosten und errichten Sie dort eine Basis.

3. Stellen Sie eine Truppe aus Titanen und einer mobilen Sensoreinheit zusammen und greifen Sie die Basen im Südosten und Südwesten an.

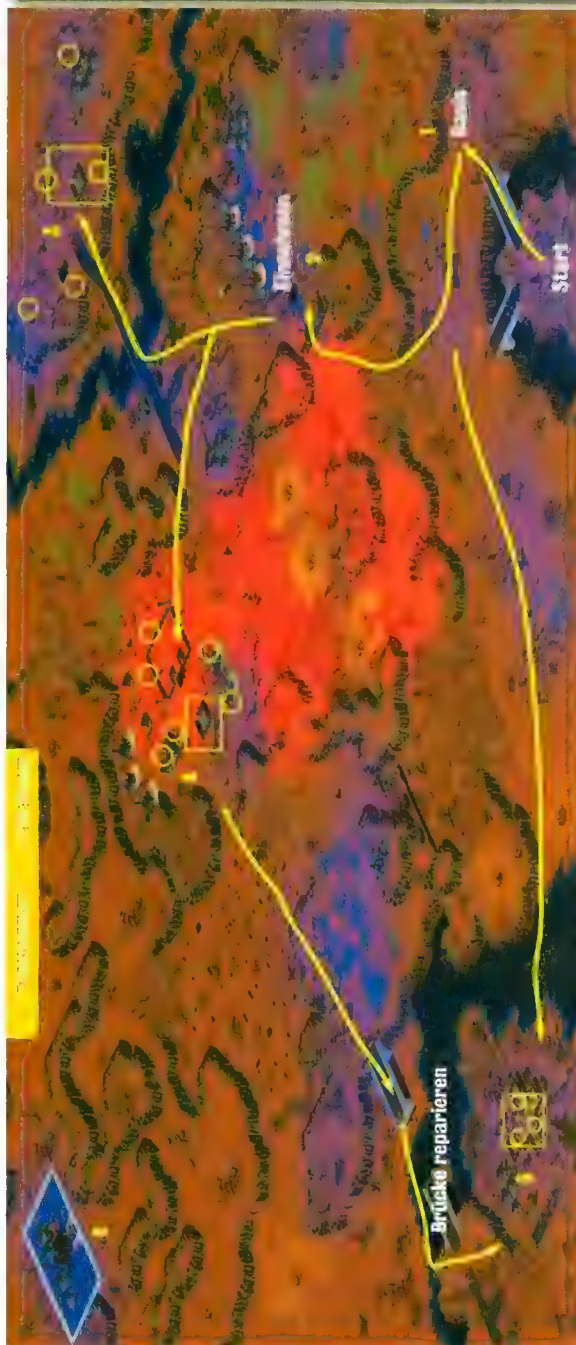
## Mission 8: Produktionspause



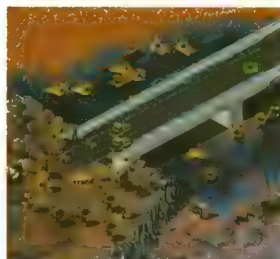
1. Die Obelisken umgehen und den Stützpunkt von hinten angreifen. Die Einheiten sind größtenteils defensiv. Nehmen Sie mit infizierten Cyborgs die Kommunikationszentrale ein und errichten Sie eine Basis.
2. Die Brücke im Südosten zerstören, damit von dort keine feindlichen Truppen mehr einfallen können.
3. Mit einer Truppe Titanen (Mobile Sensoreinheit nicht vergessen) die NOD Basis im Südwesten einnehmen.



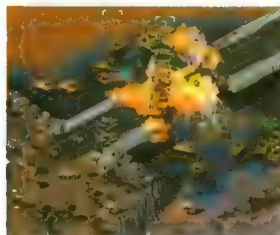
## Mission 9: Der Kern des Problems



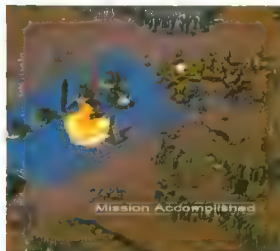
1. Zuerst müssen Sie an den Brücken mit einigen Artillerie-Einheiten fertig werden
2. Schnell eine Basis im Schutz des Felsmassivs errichten. Um den Schaden durch die vielen Raketenangriffe zu minimieren, hilft entweder eine großzügige Verteilung der Basisgebäude oder der Bau eines Feuersturmgenerators.
3. Beeilen Sie sich, die nördlich gelegene Basis mit Ingenieuren zu übernehmen. Errichten Sie dort eine massive Verteidigungsstellung.
4. Die Relaisstation im Norden einnehmen.
5. Überrennen Sie die südliche Basis mit Orca-Bombern und Molochen. Übernehmen Sie möglichst viele NOD-Gebäude. Besetzen Sie die zweite Relaisstation.
5. Reparieren Sie die Brücke und zerstören Sie die Raketenstilis. Besetzen Sie die dritte Relaisstation. Fangen Sie den „Defender“ von NOD an der Brücke ab.
6. Zerstören Sie Cabals Kern.



Der „Defender“ macht alles nieder – und kommt dabei zu dieser Brücke.



Reißen Sie die Brücke ein, während der Defender darüberläuft.



Zerstören Sie noch Cabals Kern, um die GDI in den Sieg zu führen.





# Erste Hilfe

Teurer ist nicht automatisch auch gleich besser: Die Badewanne für 6.500 bietet einen Komfortwert von Sechs und eine Hygiene von Zwei. Die halb so teure Badewanne für 3.200 bietet dagegen einen Komfort von Acht und eine Hygiene von Zehn.

Tim Eickmann

Bilder sind eine sehr gute Wertanlage für Ihre Sims, da sie im Gegensatz zu allen anderen Objekten im Spiel nicht an Wert verlieren, sondern dazugewinnen.

Franz Einberger

## Majesty

Drücken Sie während des Spiels ENTER, damit sich ein kleines Fenster öffnet. In diesem Fenster können die folgenden Cheat-codes eingegeben werden:

<b>FRAME IT</b>	Zeigt die Bilder pro Sekunde an
<b>GIVE ME POWER</b>	Alle Zaubersprüche stehen zur Verfügung
<b>BUILD ANYTHING</b>	Alles kann ohne Beschränkung gebaut werden.
<b>VICTORY IS MINE</b>	Sie gewinnen das aktuelle Szenario
<b>CHEEZY TOWERS</b>	Die Reichweiten-Begrenzung der Zaubersprüche ist aufgehoben
<b>RESTORATION</b>	Die Lebenspunkte aller Einheiten werden aufgefüllt
<b>REVELATION</b>	Die gesamte Karte wird aufgedeckt
<b>FILL THIS BAG</b>	Sie erhalten 10 000 Goldstücke

Nach der erfolgreichen Eingabe eines Cheat-Codes erscheint eine kurze Bestätigungsnachricht auf dem Bildschirm.

Markus Hündgen

## The Sims

Im Radio und in der HiFi-Anlage der Sims können Sie eigene Musikstücke abspielen, wenn Sie die voreingestellten Sender nicht mehr hören möchten. Ihre Musikstücke müssen dafür im MP3-Format vorliegen. Kopieren Sie einfach eine beliebige Anzahl von Musiktiteln in eines der Unterverzeichnisse des Verzeichnisses „\The Sims\Music\Stations\“. Das Verzeichnis „\Classica\“ steht für den klassischen Musiksender, „Rock\“ für den Rocksender und so weiter.

Wenn Sie die alten Musikstücke wieder hören möchten, müssen Sie nur die Musikstücke aus diesen Verzeichnissen löschen. Das Spiel verwendet dann wieder die Musik von der CD.

Attila Pohlmann

### Keine Strafe mehr zahlen

Wenn die Polizei oder die Feuerwehr bei Ihnen klingelt, um eine Geldstrafe einzutreiben, dann lassen Sie einfach das Kind an die Tür gehen. Der Polizist/Feuerwehrmann sagt lediglich, dass man nur im Notfall die Polizei rufen soll. Wenn hingegen ein Erwachsener an die Tür geht, muss man eine Mindeststrafe von 100 \$ bezahlen.

Lennart Gudella

## Nocturne

Wenn Sie Probleme haben, eine der Episoden dieses Spiels zu schaffen, können Sie im Verzeichnis „Nocturne\System“ einige Änderungen in der Datei „Nocturne.ini“ vornehmen. Fügen Sie in dieser Datei unter dem Abschnitt „[GAME]“ Folgendes ein:

```
[Game]
Act4Code=214
Act3Code=940
Act2Code=972
Act1Code=817
LoungeSongVersion=1933
```

Jetzt kann die fünfte Episode des Spiels gestartet werden oder jeder Abschnitt der ersten vier Episoden direkt angewählt werden. Falls Sie noch gar keine Episode erfolgreich beendet haben, müssen Sie den gesamten „[GAME]“-Abschnitt einfügen.

Andrej Klippert



Einige Stellen in diesem Spiel sind sehr schwer. Mit einer kleinen Veränderung in einer Textdatei können Sie einfach den jeweiligen Abschnitt überspringen.



## Trick Style

Im Optionsmenü können Sie unter „Mogeloptionen“ die folgenden Cheatcodes eingeben:

<b>citybeacons</b>	Alle Strecken werden freigeschaltet
<b>iwish</b>	Sie haben unendlich Zeit für jede Strecke
<b>inflatedego</b>	Alle Fahrer haben Riesenköpfe
<b>teararound</b>	Sie gewinnen jedes Rennen

Philipp Schonengel

## Planescape Torment

Es gibt eine „geheime“ Aufgabe in *Planescape Torment*. Im Laufe des Spieles treffen Sie immer wieder auf Personen, von denen Sie nach Ihrem Namen gefragt werden. Lügen Sie diese Personen konsequent an und behaupten Sie, Ihr Name wäre „Adahn“. Wenn Sie das lange genug durchhalten, wird „Adahn“ irgendwann in der Bar „Zur schwelenden Leiche“ auftauchen. Haben Sie zu diesem Zeitpunkt einen Weisheitswert von 21 oder mehr, können Sie ihm einen magischen Dolch, einen magischen Ring und etwas Gold abschwatzen, bevor Sie ihn verraten, dass er gar nicht existiert und er wieder verschwindet.

Die folgende Liste beinhaltet alle Personen, die Sie nach Ihrem Namen fragen:

**Staubmenschen (Leichenhalle), Soego (Leichenhalle), Tod-der-Namen (Stock, Nordosten), Mebbeth (Lumpensammlerplatz), Bish (Müll-Labyrinth), Alcaste (Die toten Lande), Thorp (Unterer Bezirk), Karina (Unterer Bezirk), Hamrys (Unterer Bezirk), Nordom (Modron Irrgarten), Roberta (Verdammnis).**

Thilo Birger

Es gibt eine Möglichkeit, um in diesem Spiel an unbegrenzt viele Erfahrungspunkte zu kommen. Gehen Sie dazu in das Gefängnis, in dem Trias auf seine Befreiung wartet. Sobald Sie das zur Befreiung benötigte Schwert besorgt haben, treffen Sie auf einen zerrupften Engel, dessen Errettung mit 306.250 Erfahrungspunkten belohnt wird. Brechen Sie nun so bald wie möglich die Unterhaltung ab (z.B. Antworten 1-1-2) und sprechen Sie den Engel wieder an, um weitere 306.250 Erfahrungspunkte zu bekommen. Seien Sie aber vorsichtig, da das Spiel auf extrem hohe Erfahrungswerte etwas eigenartig reagiert und Ihre Kämpfer dann z.B. nur noch sehr wenig Schaden verursachen.

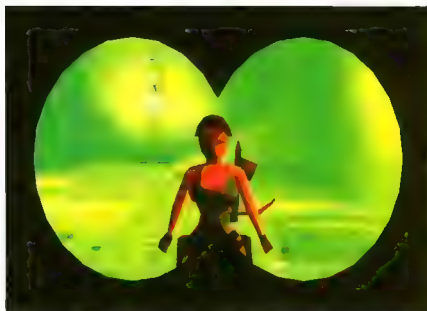
Monika Kalau vom Hofe

## Tomb Raider 4

Um mit Lara einen Kopfsprung ins Wasser oder einen Hechtsprung an Land zu machen, müssen Sie gleichzeitig die Sprung-Taste, die Vorwärts-Taste und die Geh-Taste drücken. Wenn Sie nun die Tasten gedrückt halten und zusätzlich auf die Rückwärts-Taste drücken, vollführt Lara einen Salto in der Luft. Dies funktioniert aber nur, wenn der Sprung von einem hoch gelegenen Punkt erfolgt. Das sieht nicht nur eindrucksvoll aus, Lara kommt auf diese Weise auch viel schneller in die Tiefe. Sie darf für diesen Sprung aber keine Waffe oder sonstige Gegenstände in der Hand halten.

### Kletterschuss:

Wenn Sie auch beim Klettern einer Leiter schießen wollen, müssen Sie den folgenden Bewegungsablauf ausführen: Stecken Sie zuerst die Waffe ein, die Sie benutzen wollen. Dann



Mit Hilfe eines bestimmten Bewegungsablaufes kann Lara Croft zwei Waffen gleichzeitig in die Hand nehmen und mit dieser geballten Feuerkraft so gut wie jeden Gegner vernichten.

springen Sie an die Leiter und halten ab diesem Zeitpunkt die Action-Taste gedrückt. Drücken Sie jetzt sofort die Sprung-Taste und kurz danach die Taste zum Ziehen der Waffe. Nun hat Lara die Waffe gezogen. Jetzt müssen Sie nur noch schnell ein wenig nach oben und unten klettern, damit sich Lara festhält und nicht mit einem Rückwärtssalto von der Leiter wegspringt. Lara schießt jetzt automatisch auf jeden Gegner, da Sie ja die Action-Taste gedrückt halten, um sich an der Leiter festzuhalten.

### Waffen kombinieren:

Mit dem folgenden Bewegungsablauf können Sie gleich zwei Waffen auf einmal benutzen. Der Trick funktioniert aber nur mit der Schrotflinte, der Harpune, dem MPS, dem Raketenwerfer und dem Granatwerfer.

Nehmen Sie als erstes eine der oben genannten Waffen und stecken Sie diese ein. Jetzt muss sich Lara bücken und einen Schritt nach vorne krabbeln, so dass sie auf allen Vieren steht. Drücken Sie anschließend die Taste zum Ziehen einer Waffe und die Rückwärtstaste, damit Lara auf dem Boden vorwärts „hoppelt“. Lassen Sie Lara nun zwei- bis drei Mal nach vorne „hoppeln“ und dann wieder aufstehen. Jetzt können Sie eine weitere Waffe ziehen und sie mit der ersten kombinieren.

Julian Zembron

## Der Verkehrsgigant

Mit diesem Trick können Sie die Ziele unbeliebter Missionen so weit herabkennen, dass Sie jede Mission schon nach einem Jahr Spielzeit ohne jegliche Arbeit gewinnen können.

Als Beispiel verwenden wir hier die Daten der Mission „Lahnstein“:

Wechseln Sie als erstes in das Verzeichnis „VGigant\Mission“ und suchen Sie dort nach einer Datei mit dem Namen der Mission, die Sie verändern möchten, in unserem Fall die Datei „Lahnstein.mis“. Öffnen Sie diese in einem Texteditor wie dem Notepad von Windows. Die Datei wird wie folgt aussehen:

<b>END YEAR</b>	3		
<b>COMPANY VALUE</b>	1000000	1500000	2000000
<b>COVERAGE</b>	40	60	80
<b>TRANSPORTED WORK</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED SHOP</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED SCHOOL</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED AMUSEMENT</b>	0	0	0
<b>TRAFFIC</b>	0	0	0



Ersetzen Sie jetzt alle Zahlen außer den Nullen durch andere Zahlen. Die Zahlen der ersten Spalte jeweils durch Einsen, die der zweiten durch Zweien und die der dritten durch Dreien.

Dann sollte die Datei wie folgt aussehen:

END_YEAR	1		
COMPANY_VALUE	1	2	3
COVERAGE	1	2	3
TRANSPORTED_WORK	0	0	0
TRANSPORTED_SHOP	0	0	0
TRANSPORTED_SCHOOL	0	0	0
TRANSPORTED_AMUSEMENT	0	0	0
TRAFFIC	0	0	0

Speichern Sie die Datei ab und starten Sie die erste Mission. Jetzt brauchen Sie nach einem Jahr nur einen Firmenwert von 3 DM und eine Flächenanteil von 3%, um die Mission zu gewinnen und die nächsten 3 Missionen freigeschaltet zu bekommen. Dieser Trick funktioniert natürlich auch mit jeder anderen Mission.

Marc Trevisany

Wenn Sie ein paar Dateien verändern, können Sie im Verkehrsgericht jede Mission mit einem höheren Anfangskapital starten.

In den Dateien „Real\_1“, „Real\_2“, „Real\_3“, „Potential\_1“, „Potential\_2“ und „Potential\_3“ im Verzeichnis „\VGigant\ Karten“ stehen für die verschiedenen Schwierigkeitsmodi die Anfangskontostände. Die „Potential“-Dateien sind für die einfachen Missionen und die „Real“-Dateien für die normalen Missionen.

Öffnen Sie die gewünschte Datei mit einem herkömmlichen Texteditor und suchen Sie nach dem Eintrag: „Initial\_User\_Money“. Den Wert hinter diesem Eintrag können Sie fast beliebig verändern, nur allzu hohe Beträge werden im Spiel negativ.

Weiterhin können Sie in der Datei „vehicles.cfg“ im gleichen Verzeichnis die Preise der verschiedenen Fahrzeuge festlegen. Auch diese Datei müssen Sie in einem Texteditor öffnen und in der entsprechenden Zeile den zwölften Wert von links verändern.

Daniel Jacobi

## Anstoss 3

Aufgrund eines Programmierfehlers können Sie in Anstoss 3 sehr schnell zu etwa 4 Milliarden DM auf dem Konto kommen. Voraussetzung dafür ist, dass Sie sich selbst um die Fanartikel kümmern und dies nicht einer Agentur überlassen. Klicken Sie auf den Menüpunkt „Fanartikel“ im Menü „Finanzen“ und wählen Sie dort die „Details“ an. Anstatt jetzt jeden Artikel



Mit einigen Millionen auf dem Konto können Sie die besten Spieler einkaufen und jede Meisterschaft gewinnen. Und das natürlich in voll ausgebauten Stadien.

Drucken Sie im Spiel die Taste T, um die folgenden Codes eingeben zu können.

/goodies	Alle Waffen werden upgegradet.
/i win	Aktuelle Mission wird gewonnen
/big ass	Beendet das Spiel
/onass	Wirft den Spieler zurück
/ouch	Jagt den Spieler
/wilcox	Die Spielfigur schüttelt sich
/3prong	Schatzen werden an- und ausgeschaltet
/mission ####	Geben Sie statt #### einen der folgenden Namen an um die entsprechende Mission einzuladen

CREDITS	M07_C	M14_B
M00_INTRO	M08_A	M14_C
M00_STARTUP	M08_B	M15_A
M01_A	M08_C	M15_B
M01_B	M09_A	M15_C
M02_A	M09_B	MULTI_4_CORNERS
M02_B	M09_C	MULTI_ARENA
M03_A	M11_A	MULTI_BOXFUT
M03_B	M11_B	MULTI_COMPLEX
M03_C	M11_C	MULTI_DELTA_FAB
M04_A	M12_A	MULTI_GRUDEMATCH
M04_B	M12_B	MULTI_HOUSEOFCHAN
M05_A	M12_C	MULTI_JUNCTION
M05_B	M13_A	MULTI_SLAYERTON
M06_A	M13_B	MULTI_STREETS
M07_A	M13_C	MULTI_THE_TOWER
M07_B	M14_A	MULTI_TUNNELS

Daniel Stiehler



Schwere Gegner sind in diesem Spiel in rauen Mengen vorhanden. Mit den verbesserten Waffensystemen des Cheats „/goodies“ beseitigen Sie aber jedes Hindernis ohne Probleme.

einzel einzukaufen, nehmen Sie von jeder Sache gleich 100.000 Stück. Bestellen Sie von jedem Artikel so viel, dass das ganze Lager voll ist. Nach einiger Zeit springt Ihr negativer Kontostand dabei ins Positive um und Sie haben über 4 Milliarden auf dem Konto.

Dirk Paulsen

Als Manager eines Erstliga-Clubs haben Sie die Möglichkeit, im Wettbüro auf Ihre eigene Entlassung zu wetten. Aufgrund eines kleinen Programmierfehlers erscheint immer einen Tag nach so einer Wette die Nachricht, dass Sie entlassen wurden und Sie erhalten Geld, obwohl Sie gar nicht entlassen sind.

Philipp Hölcher



## Bundesliga Manager 2000

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das B2000-Symbol auf dem Windows-Desktop. In dem erschienenen Kontextmenü klicken Sie auf den Menüpunkt „Eigenschaften“ und geben dort unter „Verknüpfungen“ hinter den vorhandenen Eintrag einen der folgenden Einträge an:

<b>/alwayswin777</b>	Ihr Team gewinnt immer mit 1:0
<b>/alwayslose777</b>	Ihr Team verliert immer
<b>/showstat777</b>	Spielerstatistiken werden angezeigt
<b>/sacked777</b>	Sie werden rausgeworfen.
<b>/nosackwarnings777</b>	Keine vorherige Warnung vor Kündigung
<b>/cash777</b>	Sie haben mehr Geld zur Verfügung
<b>/fastbuild777</b>	Schnelleres Bauen in nur 3 Tagen
<b>/nolimit777</b>	Sie verfügen über ein unbegrenztes Budget.

Zwischen dem Dateinamen und dem Parameter muss natürlich ein Leerzeichen sein

Daniel Stiehler

## NHL 2000

Wenn Sie im Saison-Modus Ihr Team um einen Topstar verstärken wollen und keinen eigenen Spitzenspieler dafür abgeben möchten, können Sie diese etwas aufwendige Methode ausprobieren. Wählen Sie einen schwachen Spieler aus (z. B. mit 60er-Wertung) und tauschen Sie ihn gegen einen minimal besseren Spieler eines anderen Teams aus. Da die anderen Teams auf einen solchen Austausch meistens eingehen, sollten Sie nach einigen Transfervorgängen einen Spieler besitzen, den Sie gegen den gewünschten Spitzenspieler eintauschen können.

Christian König

## Kicker Fußball Manager

Haben Sie sich nicht auch schon geärgert, dass Sie zehn Jahre lang jedes Jahr Meister werden können und trotzdem nicht das Geld haben, einen Flughafen für 300 Millionen Mark zu bauen?

Mit einem kleinen Trick schaffen Sie es doch noch: Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, bekommen Sie immer, wenn Sie weniger als 10 Millionen Mark haben, weitere 10 Millionen Mark von einem unbekannten Sponsor. Verfahren Sie wie folgt: Legen Sie so viel Geld für einen Monat auf die Bank, dass Sie unter 10 Millionen Mark flüssig haben. Am nächsten Tag bekommen Sie von einem Sponsor wieder 10 Millionen Mark, die Sie gleich wieder anlegen. Wenn Sie dies einen Monat lang machen, haben Sie mindestens 300 Millionen und können sich endlich einen Flughafen bauen lassen oder stärkere Spieler einkaufen.

Igor Berger

## X-Wing Alliance

In der letzten Mission von *X-Wing Alliance* gibt es einen simplen Trick, um den Reaktor des Todessterns zu vernichten. Fliegen Sie sofort nach Start der Mission wieder aus dem Tunnelsystem heraus und fliegen Sie direkt vom Todesstern weg. Wenn Sie sich umdrehen, werden Sie merken, dass der Stern einfach nur ein quadratisches Bitmap ist. Fliegen Sie jetzt einfach über den oberen Rand dieser Grafik und schon können Sie geradewegs zum Reaktor fliegen und ihn vernichten. Dabei folgen Ihnen sogar Ihre Flugmänner.

Benjamin Molitor

## Rally Championship 2000

Die folgenden Cheats können Sie im Feld „Spielernamen 4“ eingeben und damit eine Reihe genialer Bonuswagen freischalten oder den Arcade-Modus verändern.

<b>turbo challenge</b>	Die A8-Fahrzeuge werden freigeschaltet.
<b>world class</b>	Die A8-Meisterschaft wird freigeschaltet.
<b>max power</b>	Bonuswagen (Citroen WRC) wird freigeschaltet.
<b>throw me a bone</b>	Weiterer Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>give me time</b>	Eine weitere Minute Zeit für den Boxenstopp (Taste T auf dem Service-Bildschirm)
<b>group b</b>	Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>mooserati</b>	Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>lamborghini</b>	Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>spud car</b>	Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>precious things</b>	Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>furry dice</b>	Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>mf hotback</b>	Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>tree hugger</b>	Bonuswagen wird freigeschaltet.
<b>radio car</b>	Ferngesteuertes Auto
<b>Arcade</b>	Unbegrenzte Energie im Arcade-Modus
<b>arcade action</b>	Veränderung im Arcade-Modus

Karlheinz Mengler

## Half-Life: Opposing Force



Sie können es sich im *Half-Life*-Level „Unter Feuer“ bei dem Säureteich etwas leichter machen, wenn Sie die Stromblitze bei den Kabeln ausschalten. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen:

Wenn Sie den Schaltkasten zerstören, können Sie ohne Probleme an den Kabeln nach oben klettern.

Zwischen den beiden Elektrobliczen befindet sich ein

Schaltkasten. Wenn Sie diesen mit ein paar Schüssen aus der MP5 zerstören, gibt es eine kleine Explosion und die lastigen Blitze verschwinden. Nun können Sie die Kabel ohne Gefahr berühren.

Wenn Sie zu Beginn des Levels „Wir sind nicht allein“ auf Gordon Freeman treffen und durch die heruntergebrochene Brücke nach Xen gekommen sind, haben Sie die Möglichkeit, mit einigen Sprüngen an den „Displacer“ samt Munition zu kommen. Nutzen Sie die Teleportfunktion und Sie werden an eine alte bekannte Stelle kommen.

Die Voltigore können Sie sehr leicht besiegen, wenn Sie sich hinter einem unzerstörbaren Kartenelement wie z. B. einem großen Felsen verstecken. Von dort aus können Sie mit einer beliebigen Waffe über den Felsen schießen, die Schüsse des Allens verletzen Sie dagegen nicht, sondern treffen nur den Felsen.

Wenn Sie in *Opposing Force* den Cheat-Code „Impulse 101“ mehrmals hintereinander eingeben, können Sie auch die alten Waffen aus *Half-Life* benutzen.

Stefan Lämmerrmann





# Thema Technik

Alle schreien nach mehr Details, T&L-Chips der neuesten Turbo-Generation können sie reichlich liefern – aber nicht jedem ...

## Dreiecke und sehr viel Rechnen

Seien es die aktuellsten Rennstrecken nach Original-FIA-Lizenz oder frei erfundene, düstere Gänge bekannter Ego-Shooter, beide 3D-Welten haben eines gemeinsam: Sie werden aus vielen kleinen und großen Dreiecken zusammengesetzt. Zu Beginn der 3D-Bearbeitung müssen diese Dreiecke in die richtige Position gehievt werden, gefolgt von einer perspektivisch korrekten Projektion auf die 2D-Fläche Bildschirm. Erst danach beginnt die Arbeit des Renderings, das die Dreiecke mit Texturen tapeziert und mit netten Strukturen versehen Stück für Stück auf den Monitor pixelt.

Hochleistungs-Bausteine wie Nvidias GeForce256 ermöglichen es, das Drehen, Verschieben und Zoomen der Dreiecke in Hardware durchzuführen (auch Transformation genannt). Die Hardware verarbeitet dabei die Eckpunkte der Dreiecke, die je nach Anordnung auch effizient für Dreiecks-Streifen oder Fächer



Hochdetailliert wird auch Tribes 2 daherkommen und durch die OpenGL-API von Hardware-T&L profitieren.

genutzt werden können. Mit diesen Eckpunkten muss die CPU oder der T&L-Chip dann schaurig komplizierte Berechnungen durchführen. Es liegt auf der Hand, dass ein optimiertes Stück Silizium die nötige Rechenarbeit weit flinker absolvieren kann als der Allesfresser CPU.

Letztere muss sich schließlich auch noch mit der Gegnerintelligenz und der Physik herumschlagen und kann sich nicht dauernd um die langweilige Dreiecks-Schieberei kümmern. Als Folge davon kann ein moderner T&L-Chip viel mehr Eckpunkte und damit auch mehr Dreiecke auf den Bildschirm zaubern. Das gilt selbst dann, wenn die CPU ihre integrierten Helferlein namens 3DNow! oder ISSE (MMX-Instruktionen für 3D-Grafik) mit einspannt.

## Es werde Licht

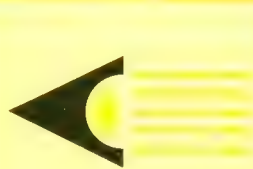
Die Beleuchtung gehört zu den wichtigsten und rechenaufwendigsten Aufgaben der 3D-Grafik. Da unser Auge sehr empfindlich auf Helligkeitsänderungen reagiert, ist eine korrekte Beleuchtung das A und O für eine ansprechende Optik. Aus diesem Grund sind in Hardware integrierte

Beleuchtungsfunktionen („Lighting“) eine feine Sache. Sie können die Spiele mit bombastischen Lichteffekten versüßen, die sich dynamisch der Position des Spielers anpassen. Hier hätte die CPU oft zu wenig Power für die aufwendigen Berechnungen.

**Dem Programmierer stehen verschiedene Lichttypen zur Auswahl:**



**Uniforme Lichter** entsprechen einer Glühbirne, die – ausgehend vom Zentrum – Lichtstrahlen in alle Richtungen abgibt. 3D-Chips beschleunigen solche Lichter problemlos.



**Gerichtete Lichter** können mit der Sonne verglichen werden, bei der alle Lichtstrahlen parallel einfallen. Ebenso wie uniforme Lichter werden diese sehr häufig eingesetzt.



**Spot-Lichter** sind die aufwendigste Lösung. Die Helligkeit des Lichts nimmt gegen den Rand des Lichtkegels entsprechend einer mathematischen Formel ab.

Nvidias Paradedpferd GeForce256 kann mit acht Lichtquellen gleichzeitig jonglieren, wobei die Leistung ab zwei Lämpchen zu sinken beginnt. Künftige Dreiecks-künstler durften mit 16 und mehr Lichtquellen umgehen können und diese zudem viel schneller berechnen als die erste T&L-Generation. Bevor die Beleuchtungseinheit der Hardware allerdings genutzt

wird, bedarf es einiger Änderungen an den Spielen selbst. Heutige Spiele nutzen fast ausschließlich spezielle statische Texturen zur Beleuchtung der Dreiecke („Lightmaps“). Die neue Form des „Hardware-Lighting“ wird erst nach und nach in den Spielen eingeführt und setzt eine große Anzahl Dreiecke zur sinnvollen Nutzung zwingend voraus.



## Ohne AGP4X gibt's Stau

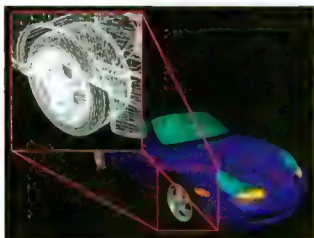
Doch bevor der 3D-Chip seine Transistorknechte aktivieren kann, müssen sich diese Eckpunkt-Daten ihren Weg aus dem Hauptspeicher des PCs über den AGP-Bus zur Grafikkarte bahnen, sonst bleibt's dunkel. Ein einzelner 3D-Punkt frisst über den Daumen gepieft 45 Byte Speicherplatz. Dank gescheiter Spieleprogrammierer werden zur Beschreibung großer Mengen von Dreiecken im Durchschnitt aber nur 1,7 statt aller drei Eckpunkte benötigt (Streifen und Flächen). Damit liegt der Speicherbedarf dann bei ca. 80 Byte pro Dreieck.

Möchte ein Spieleentwickler aus dem Vollen schöpfen und detaillierte Szenen mit 250.000 Dreiecken entwerfen (heute werden gerade mal 10.000 dieser kleinen Dinger verwendet), so müssen bei 60 Frames 15 Millionen Dreiecke pro Sekunde an die Grafikkarte geschickt werden. Dafür benötigt man eine Bandbreite von 15.000.000 mal 80 Bytes pro Sekunde, was einem Dreiecks-Verkehr von 1,2 GigaByte pro Sekunde entspricht. Der Chip selbst könnte so viele Dreiecke verarbeiten. Da AGP2X mit maximal 528 MByte/s aber nur knapp die Hälfte verkraftet, bleiben die restlichen Koordinaten im Stau stecken. Erst die Autobahn AGP4X (ca. 1 GB/s) kann die benötigte Kapazität liefern (wenn man die gleichzeitig noch stattfindenden Texturtransporte außer Acht lässt). Bevor die Eckpunkte den AGP-Highway befahren dürfen, müssen sie zudem die Ausfahrt aus dem Hauptspeicher nehmen. Diese ist mit 800 MByte/s (PC100) ebenfalls zu schmalbrüstig. Es ist also derzeit noch nicht möglich, 15 Millionen dynamisch generierte Dreiecke pro Sekunde mit einem PC zu erzeugen und darzustellen.

## Still ruht der See

Findige Programmierer haben den Flaschenhals mit den Zufahrtsstraßen erkannt und bieten Lösungen an. Da einige Objekte der 3D-Welt (z. B. Wände, Waffen, Kisten) ihre Form nie oder nur selten ändern, kann man die Eckpunkte dieser Objekte wie Texturen im Grafikkartenspeicher parken. Die 3D-Engine muss dem Hardware-Kollegen dann nur noch Bescheid sagen, welche Eckpunkte verschoben und gedreht werden sollen, aber nicht mehr alle Eckpunkte übertragen. Mit dieser Technik wird der AGP-Verkehr stark reduziert. Allerdings verkompliziert dies die 3D-Engine etwas und blockiert einige Effekte, angesichts des hohen Detailgrades wird man diesen Preis für T&L aber gerne bezahlen. Zu beachten bleibt aber, dass nun die Speicherstraßen auf der Grafikkarte zusätzlich beansprucht werden. Für langfristige Grafikkarten-Investitionen sollte man somit besonders auf schnelle Speicherchips achten.

## Fazit



Erst mit 100.000 Dreiecken sieht der Porsche wirklich realistisch aus.

T&L ermöglicht in der Tat viel detailliertere Objekte, indem die spezielle Hardware mehr Dreiecke verarbeiten und beleuchten kann als die derzeit teuerste CPU. Begrenzt wird die Dreiecks-Flut aber durch den Rest des PC – d. h. Arbeitsspeicher, AGP-Bus oder die Speicherchips der Grafikkarte. Mit AGP4X, schnellerem Arbeitsspeicher und schnellerem DDR-RAM bringt die PC-Industrie aber die passenden Features, die fast schon freie Fahrt zum ultimativen 3D-Kick ermöglichen.

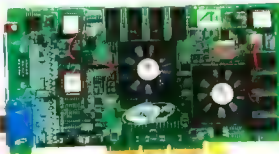
Raphael auf der Maur/Armin Lenz

## Kummerkasten

### AGP2X/4X

**Frage:** Ich wollte mir neulich eine AGP-Grafikkarte kaufen und da wies mich ein Freund darauf hin, dass ich darauf achten sollte, ob die Karte in einen AGP2X, AGP4X oder kombinierten AGP-Steckplatz passt.

**PC** Die Einkerbungen der AGP-Steckleiste behindern nicht den Einsatz von Grafikkarten, eine AGP2X-Karte passt also auch in einen AGP4X-Slot. Ursprünglich war einmal angedacht, reine AGP4X-Slots zu bauen, der Plan wurde aber fallen gelassen. Man kann allerdings an der Kerbung erkennen, ob eine Grafikkarte 4X-fähig ist, in diesem Fall hat sie zwei Kerben zwischen den Kontakten statt nur einer.

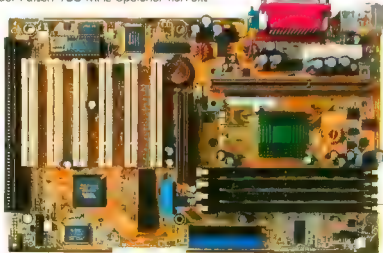


Die Rage Fury Maxx ist ein Beispiel für eine Karte, die AGP4X-fähig ist.

### Pentium III mit 133 MHz Front Side Bus

**Frage:** Ich habe ein Motherboard mit BX-Chipsatz und PC100 SDRAM und möchte einen Pentium III 733 einbauen. Geht das?

**PC** Ja. Regular geht das nicht, da der BX-Chipsatz nur für maximal 100 MHz ausgelegt ist, der Pentium III 733 aber einen Front Side Bus von 133 hat. Man kann also entweder den 733 mit 550 MHz betreiben (entsprechend seinem festen Multiplikator von 5,5) oder auf manchen Hauptplatinen den BX auf 133 MHz übertakten. In dem Fall leiden aber der Hauptspeicher und AGP-Port unter Megahertz-Stress und das System ist oft nicht mehr stabil. Besser ist es, stattdessen einen Pentium III 700 zu nehmen oder auch ein neues Motherboard zu kaufen. Platinen mit dem VIA Apollo Pro 133A beispielsweise laufen auch mit 133 MHz Bus und dem alten 100-MHz-Speicher korrekt.



Für ca. 220 Mark gibt es VIA-Hauptplatinen, die 133 MHz Front Side Bus und PC100/PC133 SDRAM unterstützen.

### Spilernetzwerk

**Frage:** Bei Netzwerkspielen über TCP/IP versucht mein Rechner ständig, sich per ISDN ins Internet einzuwählen. Woran liegt das?

**PC** Sie müssen sicherstellen, dass alle Rechner Ihres lokalen Netzes im selben Netzwerkbereich liegen (etwa 192.168.0.x), sonst wird versucht, alle anderen Adressen über das Gateway anzusprechen (in Ihrem Fall ist das der ISDN-Adapter). Das führt dann zu den Versuchen, das Internet zu erreichen und dort die Daten abzuholen.



# CD-Inhalt 5/2000

## Vollversion Forsaken

### Systemanforderungen

Pentium 133 mit Direct3D-kompatibler Grafikkarte, Pentium 166 ohne Beschleunigerkarte. 16 MB RAM erforderlich, 32 MB RAM empfohlen.

### Spielanleitung

#### Das Hauptmenü

**Einzelspieler:** Damit beginnen Sie ein Spiel für eine Person.

**Multiplayer:** Damit beginnen Sie ein Multiplayer-Spiel oder treten einem bei/richten Netzwerkoptionen ein.

**Biker einstellen:** Hier wählen Sie Ihr Bike und den Spielernamen und konfigurieren Steuerung und Waffen.

**Spiel laden:** Damit laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.

**Optionen:** Hier legen Sie vor dem Spiel die Optionen fest (siehe unten).

**Spiel beenden:** Damit verlassen Sie Forsaken und kehren zu Windows zurück.

#### Optionen

Legen Sie vor der Wahl des Spieltyps nach Ihrem Geschmack die Optionen fest. Durch Wahl einer Option gelangen Sie zu einem Untermenü mit weiteren Einstellungen. Außerdem können Sie während des Spiels auf Optionen zugreifen, indem Sie die ESC-TASTE drücken, um das Optionsmenü aufzurufen. Hinweis: Jegliche Änderungen bleiben so lange gültig, bis sie wieder modifiziert werden oder Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.

#### Grafik

**Detailstufe ändern:** Hier legen Sie die Grafikqualität fest. Ab einem Pentium 233 können Sie bedenkenlos auf die höchste Qualität setzen.

**Bilinearer Filter:** Sorgt für fließende Bildübergänge

**Perspektivkorrektur:** Verhindert die Verzerrung der Polygone im Vordergrund.

**Leuchteffekt:** Sorgt für einen Lichtkranz um hell erleuchtete Objekte.

**Team-Info:** Bei einem Teamspiel sehen Sie hier, in welchem Raum sich Ihre Mannschaftskameraden aufhalten (gilt nur für Multiplayer-Spiele).



**Detail-Automatik:** Die empfohlene Einstellung ist EIN. Diese Option sorgt dafür, dass das Spiel schnell bleibt, indem sie automatisch einen Ausgleich schafft (also die Grafikqualität verringert), wenn auf dem Bildschirm viel los ist. Mit den Schieberegler legen Sie die Detailgenauigkeit für „Rauchspuren“ und „Bike-Details“ zwischen niedrig und hoch fest. Im Allgemeinen wird das Spiel schneller, je niedriger Sie die Einstellung wählen.

**Brutalität:** Sie entscheiden, wie blutig die Sache werden soll.

**Lichter:** Primärwaffe, Sekundärwaffe und Pickups und Bike.

**Bildschirmauflösung ändern:** Manche Einstellungen stehen nur bei Verwendung einer 3D-Grafikkarte zur Verfügung. Denken Sie daran, dass höhere Einstellungen die Spielgeschwindigkeit verringern.

**Texturen:** Mit dieser Option können Sie zwischen den verschiedenen Farbtiefen wählen, die Ihre Videokarte unterstützt (unterschiedliche Karten unterstützen unterschiedliche Farbtiefen). Bei manchen Einstellungen kann die Grafikqualität abnehmen und Schrift schwer lesbar sein. Probieren Sie aus, welche Einstellung für Ihren Monitor und Ihre Videokarte die Beste ist

#### Biker einstellen

Sie können jedes der 16 Bikes und alle dazugehörigen Figuren wählen. Sobald Sie „Biker einstellen“ gewählt haben, sehen Sie ein neues Menü. Hier können Sie festlegen, ob

Sie mit einem zuvor erstellten oder einem neuen Spieler antreten oder einen Spieler löschen wollen, den Sie nicht mehr benutzen möchten. Durch das Erstellen eines neuen Spielers bauen Sie gleichzeitig ein „Benutzerprofil“ auf, unter dem Bike/Figur, Name und alle individuellen Tastatur-, Maus- oder Joystick-Konfigurationen dieses Benutzers gespeichert werden. Das Menü „Biker einstellen“ sieht folgendermaßen aus:

**Zu den Bikes:** Jede Figur hat ihr eigenes Bike, mit dem sie in Forsaken ein herrliches Chaos anrichtet. Die einzelnen Bikes haben verschieden gewichtete Eigenschaften, die durch Anzeigen neben der jeweiligen Eigen-

### Kurzanleitung

Wählen Sie im Hauptmenü „Einzelspieler“ und dann „Start“

Bevorzugte Steuerung: Maus und Tastatur

Linke Maustaste ..... Primärwaffe feuern

Rechte Maustaste ..... Sekundärwaffe feuern

Q ..... Vorwärts bewegen

A ..... Rückwärts bewegen

Dies sind die Grundbewegungen. Wir empfehlen Ihnen, unbedingt auch Tasten für die komplexeren Bewegungen (wie Angriffe und Rollen) zu definieren, wenn Sie mit dem Spiel beginnen. Die entsprechenden Optionen finden Sie im Menü „Biker einstellen“ oder indem Sie im Spiel F1 drücken. Und schon kann es losgehen ...



schaft verdeutlicht werden. Probieren Sie verschiedene Bikes aus, um herauszufinden, wie sich diese Eigenschaften auf Ihr Spiel auswirken. Drücken Sie die Eingabetaste, um durch die verfügbaren Bikes/Figuren zu schalten. Sobald die gewünschte Figur auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie ESC.

**Spieler wählen:** Wählen Sie aus Ihrer Liste bestehender Spieler/Benutzerprofile.

**Neuer Spieler:** Geben Sie einen neuen Spielernamen ein. Wählen Sie dazu „Neuer Spieler“ und geben Sie auf dem Namens-eingabe-Bildschirm einen neuen Namen ein.

**Motorrad wechseln:** Weisen Sie einem Spieler ein anderes Bike zu.

**Computerstimme wechseln:** Wählen Sie für die Stimme Ihres Bike-Computers entweder „Keine“, „THOR“, „L.U.L.U.“, „RAZOR“ oder „LINDA-7“.

## Steuerung

*Forsaken* bietet Ihnen eine ganze Palette von Steuerungsoptionen, darunter die Möglichkeit, eine Steuerungsfunktion mehr als einem Eingabegerät zuzuweisen (genauer gesagt zwei).

Wählen Sie „Tastatur“, „Joystick“ (dazu gehört auch Gamepad) oder „Maus“, und legen Sie die „Empfindlichkeit“ Ihres Eingabegerätes fest (je höher die Einstellung, desto besser reagiert die Steuerung). Mit den Optionen „Joystick konfigurieren“ oder „Tastatur konfigurieren“ können Sie die Standardeinstellungen ändern und ein zweites Eingabegerät hinzufügen. Jeglicher Steuerung, die als „NICHT DEFINIERT“ gekennzeichnet ist, wurde noch keine Taste zugewiesen. Sie funktioniert daher nicht. Sie können jeder Funktion bis zu zwei Tasten auf der Tastatur zuweisen, jedoch dieselbe Taste nicht für mehr als eine Funktion verwenden.

	..... Gleit-Modus
	..... Primärwaffe feuern
	..... Sekundärwaffe feuern
	..... Nach links/rechts abdröhen
	..... Minen
	..... Nitro
	..... Unterbrechen
	..... Sichtfenster wechseln
	..... Statusanzeigen ein-/ausblenden

### Primärwaffen:

	..... Pulsar
	..... Trojex
	..... Suss-Kanone
	..... Pyralte-Flammenwerfer
	..... Transpulse
	..... Laser

### Sekundärwaffen:

	..... MUG-Rakete
	..... Solariis-Rakete
	..... Scatter-Rakete

	..... Gravon-Rakete
	..... Multi-Raketenwerfer
	..... Titan-Rakete

## Waffen

**Primärwaffenanordnung:** Die Primärwaffen sind leichte Waffen, die Kugeln oder ähnliche Munition verwenden. Mit dieser Option können Sie festlegen, in welcher Reihenfolge die Waffen bei der automatischen Waffenwahl während des Spiels aufgerufen werden. Bei der automatischen Auswahl werden die Waffen von oben nach unten aufgerufen und es wird jeweils die nächste verfügbare Waffe abgefeuert. Wenn Sie im Spiel eine Waffe einsammeln, die auf der Liste weiter oben steht als die aktuelle Waffe, wird sie automatisch gewählt. So ordnen Sie Ihre Primärwaffen neu: Drücken Sie die Pfeiltasten, um die Waffe zu markieren, die Sie verschieben möchten, und „Enter“, um sie zu wählen. Markieren Sie als nächstes die Waffe, mit der sie vertauscht werden soll, und drücken Sie wieder „Enter“. Daraufhin tauschen die beiden Waffen ihre Plätze auf der Liste.

**Sekundärwaffenanordnung:** Im Allgemeinen sind die Sekundärwaffen schwerer und feuern Raketen ab. Diese Option funktioniert genau wie die für die Primärwaffen. Weisen Sie Ihren Primär- und Sekundärwaffen Tasten zu, ändern Sie die Reihenfolge oder nehmen Sie sie ganz aus dem Arsenal heraus.

## Grundlagen des Spiels

**Level:** In jedem Level haben Sie verschiedene ganz spezifische Einsatzziele/Anforderungen, die vor Beginn Ihrer Mission auf dem Einsatzbesprechungsbildschirm erklärt werden. Da es sehr viele Levels gibt, können wir dabei allerdings nicht auf jede Einzelheit eingehen. Im Prinzip müssen Sie die ständigen Schießereien, Überfälle und Hinterhalte überleben, die *Forsaken* zu dem machen, was es ist. Sie brauchen dazu Geschick, schnelle Reflexe und reichlich Waffen. Sie beginnen jedes Spiel mit fünf Leben, mit denen Sie allerdings nicht weit kommen, bis Sie sich richtig eingespült haben.

## Demos-CD

## Demos 5/2000

### Kicker Fußballmanager

Mit der neuen Demoversion können angehende Fußball-Manager eine komplette Saison lang Ihr Können beweisen.

#### Spielsteuerung:

Der Kicker Fußballmanager wird komplett mit der Maus gesteuert. Dank der intelligenten Online-Hilfe werden Sie sich im Nu in den verschiedenen Menüs zu rechtfinden.

[www.heart-line.de](http://www.heart-line.de)

### Rollcage Stage 2

Wäre es nicht schön, ein Mal, nur ein einziges Mal diese ganzen bescheuerten Verkehrsregeln zu vergessen? Dann los!

#### Spielsteuerung:

	..... nach links fahren
	..... nach rechts fahren
	..... beschleunigen
	..... bremsen
	..... schießen
	..... neu ausrichten
	..... Rückspiegel

### Der Verkehrsgigant

Können Sie den Straßenverkehr in geregelte Bahnen lenken?

#### Spielsteuerung:

Die Demo kann komplett mit der Maus gesteuert werden.

[www.verkehrsgigant.com](http://www.verkehrsgigant.com)

### Sudden Strike

Im Echtzeitstrategiespiel *Sudden Strike* spielen Sie die Schlachten des Zweiten Weltkriegs nach.

#### Spielsteuerung:

Linke Maustaste	Einheiten markieren
Doppelklick Links	Alle Einheiten eines Typs markieren
Rechte Maustaste	Markierte Einheiten bewegen (Position halten)
Rechte Maustaste + STRG	Markierte Einheiten sammeln (in einem Punkt zusammenziehen)
Rechte Maustaste + SHIFT	Befehl im Befehlsspeicher ablegen

[www.suddenstrike.de](http://www.suddenstrike.de)

### Lemmings Revolution

Was ist klein, dumm, ständig selbstmordgefährdet und hat grüne Haare? Genau: ein Computer-Lemming. Die Knuddeldeppen sind zurück!

#### Spielsteuerung:

	..... Fähigkeiten wählen
	..... Lemming aussuchen
	..... Fähigkeit aktivieren
	..... Spiel pausieren
	..... Level drehen
	..... zoomen

[www.take2.de](http://www.take2.de)





# Lesen und lesen lassen!

Wer für PC Action  
einen neuen  
Abonnenten wirbt,  
erhält als Dankeschön  
PC Games oder  
PC Action ein  
halbes Jahr kostenlos.



## PC Action im Abo

➔ **Pünktlich** - Keiner kriegt sie  
früher

➔ **Lieferung per Post**  
Gebühr bezahlt der Verlag

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM  
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 139,20/Jahr, OS 909,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show incite TV  
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/Jahr, OS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die  
Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

**ÜBRIGENS:** Sie können sich auch von Personen, die  
PC Action selbst nicht abonnieren, einsenden. Sie Abonnenten  
werben lassen!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ☐ 1/2-Jahres-Abo PC Games mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2024)
- ☐ 1/2-Jahres-Abo PC Action mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2025)

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht  
Abonnent der PC Action CD oder PC Action DVD.

Datum \_\_\_\_\_ 1 Unterschrift \_\_\_\_\_

**Vertrauensgarantie:** Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von  
10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Abendung  
dieser Bestellung einläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an  
PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden,  
dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum \_\_\_\_\_ 2 Unterschrift \_\_\_\_\_ (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)  
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

**PC ACTION**  
Liebt auf Computerspiele

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienerfänger und neuer Abonnent nicht ein  
und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich auto-  
matisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des  
Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung  
zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action CD oder PC Action DVD.



0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

KUSTRER EXPRESS  
Kundenkarte für Computerspiele  
Tel.: 0049-9313545288  
Unter 18 Jahren: keine Ausgabe

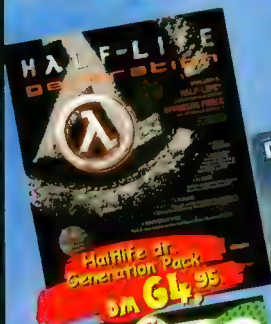
Laden  
**Theo KAVZ GAMES**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand  
**BRÜCKCENTER**  
Brückstrasse 42-44  
im Brückcenter  
44135 Dortmund

Versand  
**KAVZ GAMES**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg  
Der Versandspezialist:  
Ausgewähltest auf besten Video-  
und Computerspiel-Spezial-  
Versandhändler auf der  
ESM-Messe 1997 in Nürnberg

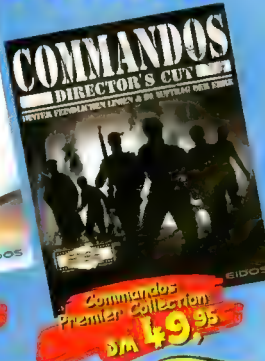
# Theo K R A N Z V E R S A N D

UND LADEN



HÄNDLER-ANFRAGEN  
ERWUNSCHT!  
FAX:  
0931-571602

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!  
Unser besonderer Service: Sie bestellen  
eine beliebige Ware, und wir liefern sie  
am nächsten Tag an Ihre Adresse. Wenn  
Sie schon am nächsten Morgen die Ware  
haben wollen, ist unser Service nicht  
nur "portofrei", sondern Sie können auch  
unser "Express-Service" wählen. So können Sie  
Ihre Artikel schneller erhalten. Wenn Sie  
unser "Express-Service" wählen, ist die  
Lieferung kostenlos. (Voraussetzung: Sie  
bestellen vor 18 Uhr.)



10 Jahre Theo Kranz Versand







0931-3545222 ODER 0180-5211844  
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

**Theo KRAENZ GAMES**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

**nur Laden - kein Versand**  
Brückstrasse 42-44  
Im Brückcenter  
44135 Dortmund

**Verband KRAENZ GAMES**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

**Der Versandspezialist:**  
Ausgewählter Carlsson Video- und Computerspiel-Spezial-Veranstaltungen auf der C3M-Messe 1997 in Nürnberg

# Theo KRAENZ VERSAND

## PC Hardware

- Gamaped Gravis ..... 24,95 DM
- Gamaped MS Sidewinder ..... 49,95 DM
- Joytech MS SW. Precision Pro ..... 114,95 DM
- Ferrari Rac.Wheel Digital/USB Mix100,95 DM
- MS SideWinder Precision Racing ..... 119,95 DM

- Dungeon Keeper 2 ..... 19,95 DM
- Babriel Knight 3 ..... 19,95 DM
- Indiana Jones 3 ..... 24,95 DM
- StarWars EPI: Dunkle Bedrohung ..... 24,95 DM
- Thander ..... 24,95 DM

- Die Völker ..... 24,95 DM
- Monkey Island 3 - Magic Line ..... 9,95 DM



- Abomination ..... 79,95 DM
- Age of Empires GOLD ..... 69,95 DM
- Age of Myst ..... 34,95 DM
- Amerzone - Dunkles Vermächtnis ..... 74,95 DM
- Anno 1802 - Im Namen d.Königs(M)29,95 DM
- Anno 1802 - Königsedition ..... 69,95 DM

## PC CD-ROM



- Army Men - Air Tactics (April) ..... 54,95 DM
- Baldur's Gate - Pack (M) ..... 49,95 DM
- Battlzone II - Combat Commander ..... 69,95 DM



- Bugs Bunny auf Zeitraiso ..... 64,95 DM
- Catan - Die erste Insel ..... 69,95 DM
- Class Combat-Schlecht d.Ardens ..... 69,95 DM
- Creatures 3 ..... 69,95 DM
- Creatures Abenteuer ..... 34,95 DM
- Crusader of Might & Magic ..... 79,95 DM

## PC CD-ROM

- Delta Force 2 ..... 79,95 DM
- Descent 3 - Mercenary (Mission) ..... 34,95 DM
- Dimension Wair ..... 69,95 DM
- Disney Toy Story 2 - Druckstudio ..... 34,95 DM
- Driver ..... 69,95 DM
- Earth 2150 ..... 64,95 DM
- East Front 2 ..... 69,95 DM



- F/A-10 - Simulator ..... 79,95 DM
- F-22 Lightning 3 ..... 69,95 DM



- Star Wars: Force Commander ..... 39,95 DM
- Tekken ..... 39,95 DM
- Jedi Knight+Myst of Sith-CL ..... 39,95 DM
- StarWars: Behind the Magic - CL ..... 24,95 DM
- StarWars: Rogue Squadron - CL ..... 39,95 DM
- StarWars: X-Wing Alliance - CL ..... 39,95 DM
- X-Wing vs Tie+Balance - CL ..... 39,95 DM
- Superbike World Championship ..... 9,95 DM
- Syrah - The Warp Hunter (SVR) ..... 9,95 DM
- Theme Park & Theme Hospital CL ..... 39,95 DM
- Thrust Twist + Turn (SVR) ..... 49,95 DM
- Tomb Raider 2 D.C.-Prem.Collect. .... 19,95 DM
- Tomb Raider 3 D.C.-Prem.Collect. .... 34,95 DM
- Turok 2 - DV ..... 19,95 DM
- UEFA Champions League 98/99 ..... 9,95 DM
- Unreal - Jewel Case ..... 19,95 DM
- Unreal Tournament ..... 49,95 DM
- V-Rally - SP ..... 24,95 DM
- Die Völker ..... 24,95 DM
- Wall Street Trader-Pr.Col.(SVR) ..... 29,95 DM
- Warcraft II - Exclusivedition ..... 34,95 DM
- Warzone 2100 - Prem.Collection ..... 29,95 DM
- World League Basketball (SVR) ..... 9,95 DM
- Worms 2 ..... 29,95 DM
- X-Beyond the Frontier - Classic ..... 39,95 DM
- X-COM: Interceptor (SVR) ..... 19,95 DM

## UND LADEN



- Flight Simulator 2000 32 Bit ..... 104,95 DM
- Flight Simulator 2000 Pro ..... 139,95 DM
- Flight Unlimited 3 ..... 79,95 DM
- Force 21 ..... 74,95 DM
- Ford Racing ..... 79,95 DM
- Babriel Knight 3 ..... 69,95 DM
- PC Game Collection Vol. 1 (K) ..... 49,95 DM
- Game 4 (K) ..... 44,95 DM

## Grand Theft Auto 2



- Grandmaster Chess ..... 64,95 DM
- Gute Zeiten - Schlechte Zeiten 2 ..... 39,95 DM
- Half-Life dt. Game of the Year ..... 59,95 DM
- Heavy Gear 2-Mission Capr.(SVR) ..... 69,95 DM

## PC CD-ROM SONDERANGEBOTE

- 7th Legion (SVR) ..... 9,95 DM
- Alpha Centauri Classic ..... 34,95 DM
- Apollo 18: Moon Mission (SVR) ..... 19,95 DM
- Army Men - Classicque (SVR) ..... 19,95 DM
- Barrage (SVR) ..... 29,95 DM
- Battletech: Mech Commander ..... 29,95 DM
- Bling! 2 - CL ..... 39,95 DM
- Bust a Move 2 ..... 9,95 DM
- Caesar - Gold Edition ..... 39,95 DM
- Caesar 3 - Classic ..... 34,95 DM
- Commandos 1+2-Pr.Collection ..... 49,95 DM
- Dark Projekt D.C. - Prem.Collection ..... 39,95 DM
- Deathrap Dungeon Prem.C.(SVR) ..... 19,95 DM
- Dethkarz (SVR) ..... 19,95 DM
- Die Siedler II Gold Edition-CL ..... 34,95 DM
- Dogday (SVR) ..... 9,95 DM
- Drakan - Order of the Flame ..... 34,95 DM
- Drakan - US-Vers. .... 34,95 DM
- Dune 2000 Classic ..... 34,95 DM
- Flight Unlimited 2-LowPrice(SVR) ..... 34,95 DM
- Gorky 17 ..... 29,95 DM
- Holiday Island + Szen. - SP ..... 24,95 DM
- Jagged Alliance 2 - Classic ..... 29,95 DM
- Knights & Merchants ..... 19,95 DM
- Lands of Lore 3 ..... 29,95 DM
- N.A.X. 2 (SVR) ..... 9,95 DM
- Monkhen (SVR) ..... 39,95 DM
- Monkey Island 3 - Classic ..... 24,95 DM
- Netstorm - Islands of War (SVR) ..... 19,95 DM
- Nice2 + Tune Up ..... 34,95 DM
- Nightlong - Union City Conspiracy ..... 9,95 DM
- Outcast ..... 34,95 DM
- Panzer Dragon ..... 9,95 DM
- Pizza Syndicate ..... 34,95 DM
- Populous - Die Schöpfung ..... 9,95 DM
- Prince of Persia 3D ..... 29,95 DM
- Racing Sim-2-Renntraining(SVR) ..... 19,95 DM
- SAGA - Age of the Vikings (SVR) ..... 29,95 DM
- Seven Kingdoms-Soft Price (SVR) ..... 9,95 DM
- Seven Kingdoms 2 - Fryhtan Wars ..... 39,95 DM
- Shadow Company: Left for Dead ..... 39,95 DM
- Sinistar: Unleashed - CL ..... 19,95 DM
- Speed Buster - Classicque (SVR) ..... 19,95 DM
- Starcraft - SP ..... 34,95 DM
- Starcraft: Broodwar (M) ..... 14,95 DM
- Starsiege + Tribes ..... 39,95 DM
- StarWars EPI: Dunkle Bedrohung ..... 39,95 DM
- StarWars EPI: Racer ..... 39,95 DM

**fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an**  
- durch Einsenden eines Coupons - oder  
- per Internet-Rückmeldung - oder  
- Sie einfach per E-Mail an info@tkgames.de

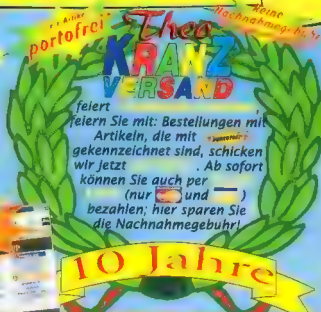
10 Jahre Theo Kranz Versand



# 10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS  
Tel.: 0049-931354528

Geldräums-



feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt. Ab sofort können Sie auch per (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr!

10 Jahre

## PC CD-ROM

- Hidden & Dangerous Exp. Pack (M) 26,95 DM
- Nonda Motorcross Grand Prix 69,95 DM
- Hugo - Platinum 44,95 DM
- Induriegant Gold - SP 24,95 DM
- Interstate 82 74,95 DM
- Killer Loop (V.J.N.B.) 69,95 DM
- Legacy of Kain: Soul Reaver 84,95 DM
- Links LS 2000 79,95 DM

## PC CD-ROM

- Big Brother the game
- Rainbow Six - Eagle Watch (M) 29,95 DM
- Rainbow Six - Gold Pack (M) 59,95 DM
- Rayman 1 + Video 39,95 DM
- Renegade Racers 64,95 DM
- Republic 74,95 DM
- Roller Coaster Add On (M) 34,95 DM
- RTL Box Manager 39,95 DM
- Septerra Core-Legacy of Creation 69,95 DM



- Metal Fatigue 69,95 DM
- NBA Live 2000 79,95 DM
- Need 4 Speed: Burn Asphalt 79,95 DM
- NHL 2000 79,95 DM



- Sindler 3-Geheimnis d. Amazon (M) 39,95 DM
- Sindler 3 + Beh. d. Amazonen 74,95 DM
- Sine City 3000 Holiday Edit. 74,95 DM



- Outcast 79,95 DM
- Panzer General IV West Assault 69,95 DM
- Play the Games - Volume 2 54,95 DM



- Pro Pinball - Fantastic Journey 59,95 DM
- Quest For Glory II: Drachenfauer 79,95 DM

- Slave Zero 59,95 DM
- South Park Chef's Liv Shack 69,95 DM
- Space Clash - das letzte Imperium 34,95 DM
- Star Trek: New Worlds (Aug.) 64,95 DM
- Star Trek: Star Fleet Command 59,95 DM
- Star Wars Droids 64,95 DM



- Stephen King's F13 39,95 DM
- Super 1 Karting 69,95 DM
- Supreme Snowboarding 79,95 DM
- System Shock 2 79,95 DM



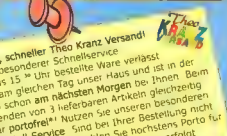
- Techno Maze (Juni) 74,95 DM
- The Legend Journey 74,95 DM
- Total Annihilation: Kingdoms 49,95 DM
- Tycoon Collection 69,95 DM



- Ultima Online Second Age 49,95 DM



- Urban Chess 79,95 DM
- Virtual Skipper 54,95 DM
- Die Vögel - Zusatz CD 24,95 DM
- Wild Metal Country (SVR) 74,95 DM
- Worms - Full Wormage (K) (SVR) 84,95 DM
- X-Beyond the Frontier - Add On 29,95 DM
- Y2K Adventure 54,95 DM



Schnell, schneller Theo Kranz Versand!  
Unser besonderer Schnellservice liefert Ihre bis 15 Uhr bestellte Ware verlässlich noch am gleichen Tag unter Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig nutzen Sie unseren besonders preisgünstigen portofreie\* Service. Sind bei Ihrer Bestellung nur ein Artikel lieferbar, zahlen Sie nichts desto trotz die erste Lieferung, die Artikel-Lieferung erfolgt. \* portofreie\* Bestell-Annahme: 8 \* 20:00 Uhr, 15 \* 16:00 Uhr.

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

0931-3545222 ODER 0180-5211844



# Neustart

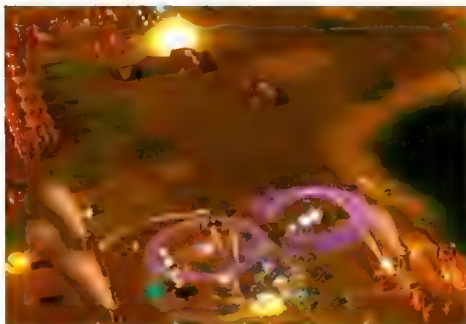
Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart“ erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.

## Genrereferenz im Aufwind

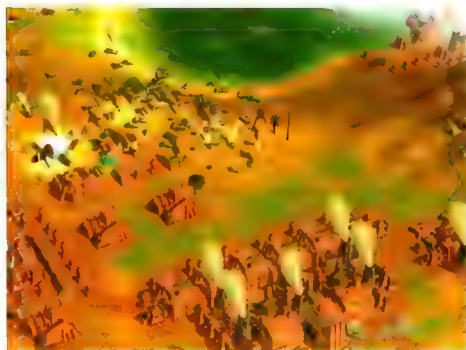
| Earth 2130 Neue Version mit neuen Features

TopWare legt *Earth 2150* in der Version 2.0 neu auf. Seit kurzem ist das Spiel für ca. DM 50,- mit neuer Packung erhältlich. Ausnahmsweise handelt es sich dabei jedoch nicht um die übliche Zweitvermarktung eines älteren Spiels. Vielmehr wurde

*Earth 2150* komplett überarbeitet und in etlichen Punkten verbessert. Falls der Echtzeitstrategie-Hit schon zu Ihrer Software-sammlung gehört, kommen Sie natürlich auch per kostenlosem Update in den Genuss der zahlreichen neuen Features. Durch



Über das EarthNet geht es gewaltig zur Sache: Auf den riesigen Karten können Sie gegen bis zu 14 Gegner gleichzeitig antreten.



Durch die Steigerung der Performance wurden höhere Auflösungen möglich. Selbst in dieser Zoomstufe sind Details zu sehen.

eine Optimierung der Grafiken gelang es TopWare, die Performance deutlich zu steigern. Auf gleicher Hardware sollte es Ihnen mit der Version 2.0 möglich sein, ohne Geschwindigkeitseinbußen die Auflösung etwas höherzuschrauben. Deutlich vereinfacht wurde die Forschung: Nun dürfen Sie auf den kompletten Technologiebaum zugreifen und können als Forschungsziel auch Technologien aus tieferen Ebenen vorgeben. Automatisch werden daraufhin die nötigen Grundlagen entwickelt. Auf dem Entwicklungsbildschirm sind gleich die Gesamtkosten ersichtlich, eine wichtige Neuerung, da Forschung große Mengen an Rohstoffen verschlingt. Die grundsätzliche Entscheidungsfreiheit des Spielers, wie viele Ressourcen in die Bereiche Raumschiffbau, Einheitenproduktion und Forschung fließen, bleibt erhalten.

### Die Erde im Netz

Wichtigster Bestandteil der Version 2.0 ist das EarthNet. Falls Sie über eine Internetverbindung verfügen, können Sie direkt auf den Server zugreifen und finden sich – ähnlich wie in Blizzards Battle.net – im Chat

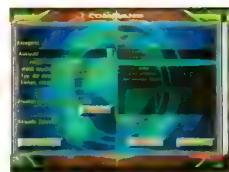
wieder. Zusätzliche Mehrspielervarianten sorgen für Abwechslung, ebenso wie die unendliche Anzahl neuer Karten, die sich mit dem kinderleicht zu bedienenden Editor erstellen lassen. Haben sich genug Spieler für eine Partie gefunden – bis zu 15 Spieler können an einem Match teilnehmen –, gleicht das EarthNet vor dem Spielstart die Versionen ab. Neue Karten, zukünftige Updates und die selbstgestellten Banner der Spieler werden automatisch an alle Mitspieler verschickt. Damit die Mehrspielergefächte auch wirklich fair ablaufen, hat TopWare das Balancing der drei vereinfachten Rassen verbessert. Davon profitieren natürlich auch Spieler ohne Internetanbindung. Durch eine Verbesserung der Gegner-KI erhöht sich zudem die Herausforderung in allen Spielen gegen den Computer, der jetzt auch wirklich darauf achtet, dass seine Basis und Einheiten gegen Boden- und Luftangriffe geschützt sind.



## Tiberiumwachstum

| C&C 3 – Tiberian Sun Verbesserte Spielbarkeit

Im Zug der Mission-CD *Feuersturm* veröffentlichte Westwood auch ein Update zu *Tiberian Sun*. Die Version 2.02 integriert einige Features, die Fans seit der Veröffentlichung vor einem halben Jahr forderten: Einzelgefechte gegen den Computer können Sie nun speichern. Zudem können Sie eine Funktion aktivieren, mit der Sie alle Einheiten gleichen Typs auf dem Bildschirm sofort per Hotkey selektieren können. Kleinere Verbesserungen betreffen auch Spiele über das Internet per Westwood Online.



Bevor Sie die neuen Auswahlfunktionen verwenden können, müssen Sie sie in diesem Menü konfigurieren.





**20 x 5.000 ADDCOM-  
INTERNET-FREIMINUTEN**

Mit der AddCom AG nutzen Sie das Netz mit einem leistungsstarken Internet-Service-Provider für Power-User.

AddCom ist gerade im Test des Nachrichtenmagazins Focus (Ausgabe 09/00) unter 59 Providern zum zweitbesten Internetprovider gekürt worden und zum Besten ohne Mindestumsatz.

Ohne Vertragsbindung. Ohne Verpflichtung.

Neben fünf vollwertigen POP-3-E-Mail-Adressen sowie 10 MB kostenfreiem WebSpace für Ihre eigene Homepage steht Ihnen bei Problemen außerdem ein umfangreicher Kundendienst zur Seite. Weitere Informationen zu AddCom gibt es außerdem unter [www.addcom.de](http://www.addcom.de) oder 0180/523 59 90 (24 Pf/Min).

Bitte beachten Sie, dass bei den Freiminuten der Tarif von 2,9 Pf/Min. zugrunde gelegt wird. Die Freiminuten können bis 30.09.00 genutzt werden. Der AddCom-Internet-Zugang ist nur innerhalb Deutschlands möglich.

**TARIFTABELLE**

ZEITZEIT	MO - FR	SA, SO, FEIERTAGE
09.00 Uhr bis 18.00 Uhr	4,9 Pf/Min	2,9 Pf/Min
18.00 Uhr bis 09.00 Uhr	2,9 Pf/Min	2,9 Pf/Min

Preis pro Minute: 0,09 € (inkl. 19% MwSt.)  
\* Abrechnung: 1 Monat zurückgerechnet, 1 Monat Mindestpreis

# Das GROSSE PC Action GEWINNSPIEL

**Wir verlosen 100.000 Freiminuten im  
Internet für insgesamt rund DM 4.000**

In mehreren lediglich folgende Frage am Telefon richtig beantworten und  
schon erleichtern AddCom und wir Ihre monatliche Telefonrechnung!

**PREISFRAGE**

**Wie heißt der kleine Engel aus Messiah?**

**Rufen Sie an 0190- 59 58 58**

Teilnahmeschluss ist der 16.05.2000

Die Teilnahme ist unentgeltlich. Die Gewinne werden schriftlich benachrichtigt. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der AddCom AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich.



# Bestseller

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

## Top 10

## Lesercharts

Rang	Trend	Vorname	Titel/Hersteller	Anteil
1	▲		 Indiziertes Spiel Activision	14,6%
2	▼		 Age of Empires 2 Microsoft	10,4%
3	▲		 GTa 2 Take 2	9,6%
4	▼		 Unreal Tournament GT Interactive	7,0%
5	▼		 Half-Life (deutsch) Havas Interactive	5,3%
6	▲		 Die Sims Electronic Arts	5,2%
7	▲		 Die Siedler 3 Blue Byte	4,4%
8	▲		 Anstoss 3 Ascaron	3,5%
9	▲		 Tomb Raider 4 Eidos Interactive	3,4%
10	▲		 Half-Life: Op. Force Havas Interactive	2,6%

## Top 10

## Most Wanted

Rang	Trend	Vorname	Titel	Anteil
1	►	1	Diablo 2	19,6%
2	▲	3	Black & White	15,6%
3	▼	2	Half-Life: Team Fortress 2	13,4%
4	►	4	Duke Nukem 4ever	7,2%
5	▲	neu	Star Trek: Armada	4,1%
6	▲	neu	Frontierland	3,2%
7	▲	neu	Sudden Strike	3,1%
8	▼	7	Grand Prix 3	3,0%
9	▲	neu	Commandos 2	2,9%
10	▲	neu	Carnageddon 3	2,1%

## Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vorname	Titel	Hersteller
1	neu		Jupiter Galactic 2	GT Interactive
2	neu		Käfen Total	Infogrames
3	neu		Half-Life Generation Pack	Havas Interactive
4	neu		Die Sims	Electronic Arts
5	neu		Might & Magic 8 (englisch)	Infogrames
6	neu		Majesty	Hasbro Interactive
7	neu		C&C Feuersturm	Electronic Arts
8	neu		box	Electronic Arts
9	neu		Ultima 9 Ascension	Electronic Arts
10	1		Anstoss 3	Infogrames

Quelle: Theo Kranz Games

## Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vorname	Titel	Hersteller
1	▲	neu	The Sims	Electronic Arts
2	▲	neu	Final Fantasy 8	Eidos Interactive
3	▼	1	Planescape Torment	Interplay
4	▲	neu	box	Electronic Arts
5	▲	neu	Unreal Tournament	GT Interactive
6	▲	neu	Quarilla (Jagged Alliance 2) Sir Tech/Ubisoft	Soft
7	▼	6	Rally Championship 2000	Ubisoft
8	▲	neu	Age of Wonders	Take 2
9	▲	10	FIFA 2000	Electronic Arts
10	▼	7	Theme Park World	Electronic Arts

Quelle: Press Image

## Top 5 England

Rang	Trend	Vorname	Titel	Hersteller
1	▲	neu	The Sims	Electronic Arts
2	►	2	Championship Manager 3	Eidos
3	►	3	Age of Empires 2	Microsoft
4	▲	neu	Indiziertes Spiel	Havas Interactive
5	▼	1	Delta Force 2	Novalogic

Quelle: MCV UK

## Top 10 USA

Rang	Trend	Vorname	Titel	Hersteller
1	►	1	Who Wants to Be a Millionaire Disney Int.	
2	►	2	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
3	▲	neu	Centipede	Hasbro Int.
4	▲	neu	Parker Brothers Classic Card Games	Hasbro Int.
5	▲	neu	Milton Bradley Classic Board Games	Hasbro Int.
6	▲	7	Age of Empires 2	Microsoft
7	▲	neu	MCT: Corkscrew Follies	Hasbro Int.
8	▼	6	Indiziertes Spiel	Activision
9	▼	8	Deer Hunter 3	Wizard Works
10	►	10	Cabela's Big Game Hunter 2	Head Games

Quelle: MCV USA/Victor PC Gaming

## Gewinner der Ausgabe:





Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	2. Quartal 2000
Dakotana	Ego-Shooter	Eidos	Juni 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal 2000
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2001
Ghosts	Actionspiel	Interplay	2. Quartal 2000
Halo	Actionspiel	Bungie	September 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Actionspiel	Rituals Ent./GOD	September 2000
Kiss. Psycho Circus	Ego-Shooter	GOD	Juni 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	2. Quartal 2000
Max Payne	Actionspiel	Take 2	Oktober 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	Mai 2000
Ob-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	3. Quartal 2000
Oni	Actionspiel	Take 2	Juni 2000
Pune	Actionspiel	Take 2	September 2000
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Mai 2000
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	Mai 2000
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve Interactive	4. Quartal 2000
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hesbro Interactive	3. Quartal 2000
V.I.P.	Actionspiel	Libi Soft	4. Quartal 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2. Quartal 2000
Dinosaur	Adventure	Disney Interactive	April 2000
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2. Quartal 2000
Planet der Affen	Action-Adventure	Fox Interactive	April 2000
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hesbro Interactive	2. Quartal 2000
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	2. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	September 2000
Rennspiel			
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2000
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	Juni 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Rennspiel	THQ	April 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	2. Quartal 2000
Arcanara	Action-Rollenspiel	Ubi Soft	April 2000
Deus Ex	Rollenspiel	Eidos	Mai 2000
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Hesbro Interactive	3. Quartal 2000
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Juni 2000
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	Stormfront	Oktober 2000
Soulbringer	Rollenspiel	Grimm	2. Quartal 2000
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	TopWare	2. Quartal 2000
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	2. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal 2000
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Activision	3. Quartal 2000
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historsch	Hesbro Interactive	Mai 2000
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	2. Quartal 2000
Eurofighter 2000 V3	Modell	DID	3. Quartal 2000
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascension	Juni 2000
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	April 2000
Euro 2000	Fußball	EA Sports	Mai 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	2. Quartal 2000
Tiger Woods 2000	Golf	Electronic Arts	April 2000
Strategie			
Battle Isle 4	Fundenstrategie	Blue Byte	3. Quartal 2000
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2. Quartal 2000
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro	3. Quartal 2000
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Ground Control	Strategie	Sierra	Juni 2000
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	4. Quartal 2000
Phaetons	Strategie	Pyro	1. Quartal 2001
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	1. Quartal 2001
WarCraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	4. Quartal 2000
Wirtschaftssimulation			
Industry Giant 2	Wirt.	Infogrames	3. Quartal 2000

Hotlines			
- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 1400-1900	<a href="http://www.acclaim.de">www.acclaim.de</a>
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 1600-1900 (nicht an Feertagen)	<a href="http://www.activision.de">www.activision.de</a> (Speletopt)
- Art Department	02 34-8 32 05 50	Mo-Fr 1500-1800	<a href="http://www.artdepartment.de">www.artdepartment.de</a>
- Ascension	0 52 41-95 35 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 1400-1700 (Mantel)	<a href="http://www.ascension.de">www.ascension.de</a>
- Attic	0 74 31 5 43 05	Mo-Fr 1000-1200, 1300-1800	<a href="http://www.attic.de">www.attic.de</a>
- Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 1500-1900, Fr 1500-1900	<a href="http://www.bluebyte.de">www.bluebyte.de</a>
- Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 1800-2000	<a href="http://www.capstone.de">www.capstone.de</a>
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 90	Mo-Fr 1500-1800, Sa, So 1400-1600	<a href="http://www.cryo.de">www.cryo.de</a>
- Disney Interactive	0 69-55 55 85 55	Mo-Fr 1100-1900, Sa 1400-1900	<a href="http://www.disney.de">www.disney.de</a> (Disney Interactive)
- Egmont Interactive	0 18 05-25 63 63	Mo-Do 1800-2000	<a href="http://www.egmont.de">www.egmont.de</a>
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 55	Mo-Fr 1100-1300, 1400-1900 (Speletopt)	<a href="http://www.eidos.de">www.eidos.de</a>
- Electronic Arts	01 90-57 23 33 01 90-30 00 30	Mo-Fr 900-1700 (Speletopt 24 Stunden täglich)	<a href="http://www.ea.com">www.ea.com</a> (Electronic Arts)
- Empire	0 69-65 79 51 36	Mo-Fr 900-1300	<a href="http://www.empire.com">www.empire.com</a>
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 1500-1800	<a href="http://www.greenwood.de">www.greenwood.de</a>
- GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 1500-2000 (nicht an Feertagen)	<a href="http://www.gtinteractive.de">www.gtinteractive.de</a>
- Hesbro Interactive	0 18 05-42 72 76	Mo-Fr 1400-1800	<a href="http://www.hesbro.com">www.hesbro.com</a> (Hesbro Interactive)
- Hevas Interactive	0 81 03-99 40 40 0 81 03-99 40 41	Mo-Fr 900-1900 (Mailbox)	<a href="http://www.hevas.com">www.hevas.com</a> (Hevas Interactive)
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 1500-1800	<a href="http://www.ikaron.de">www.ikaron.de</a>
- Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 1100-1900	<a href="http://www.infogrames.de">www.infogrames.de</a>
- Inonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 1500-1800	<a href="http://www.inonics.de">www.inonics.de</a>
- Interactive Magic	01 805-22 11 26	Mo-Fr 1700-2000, Sa u. So 1400-1700	<a href="http://www.imag.com">www.imag.com</a> (Interactive Magic)
- Karam	089-95 06 12 68	Mo-Fr 1400-1800	<a href="http://www.karam.com">www.karam.com</a>
- Magic Bytes	0 52 41-95 35 90	Mo-Fr 1400-1900	<a href="http://www.magicbytes.de">www.magicbytes.de</a>
- Mattel	0 69 95 30 73 80	Mo-Fr 900-2100	<a href="http://www.mattelmedia.com">www.mattelmedia.com</a>
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 1500-1800	<a href="http://www.maxdesign.de">www.maxdesign.de</a>
- MicroProse	0 18 05-25 25 85 01 90-57 23 33	Mo-Fr 1400-1800 Mo-Fr 900-1800	<a href="http://www.micropose.de">www.micropose.de</a> (MicroProse)
- Mindscape	02 06-39 24 114	Mo, Mi, Fr 1500-1800	<a href="http://www.mindscape.com">www.mindscape.com</a>
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 1300-1800	<a href="http://www.navigo.de">www.navigo.de</a>
- NEO	00 43-16 07 40 30	Mo-Fr 1500-1800	<a href="http://www.neo.de">www.neo.de</a>
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 1100-1900	<a href="http://www.nintendo.de">www.nintendo.de</a>
- Paygonia	01 805-21 44 33	Mo-Fr 1500-2000	<a href="http://www.paygonia.com">www.paygonia.com</a>
- Ravensburger Interactive	07 51-85 19 44	Mo-Do 1600-1900	<a href="http://www.ravensburger.de">www.ravensburger.de</a>
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 1000-1800	<a href="http://www.sega.de">www.sega.de</a>
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 900-1900	<a href="http://www.sierra.de">www.sierra.de</a>
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 1400-1900, Fr 1000-1400	<a href="http://www.software2000.de">www.software2000.de</a>
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 1000-2000	<a href="http://www.sonyinteract.de">www.sonyinteract.de</a>
- Sunflowers	01 90-51 05 50	Mo-Fr 1100-1900	<a href="http://www.sunflowers.de">www.sunflowers.de</a>
- Take 2 Interactive	01 805-51 73 16 01 90-87 32 68 38	Mo-Fr 1200-2000 Mo-Fr 800-2400 (Speletopt)	<a href="http://www.take2.de">www.take2.de</a>
- THQ/Softgold	0 21 31-60 73 33	Mo, Mi, Fr 1500-1800	<a href="http://www.thq.de">www.thq.de</a>
- TLC Tevi	0 69-61 30 92 35	Mo-Fr 1400-1900	<a href="http://www.tevite.com">www.tevite.com</a>
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 1400-1900	<a href="http://www.topware.de">www.topware.de</a>
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktag 900-1600	<a href="http://www.ubi-soft.de">www.ubi-soft.de</a>
- Virgin	0 40 89 70 33 33	Mo-Do 1500-2000	<a href="http://www.virgin.de">www.virgin.de</a>

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.





### Schöner Leben mit Zlatko

Wer ihn noch nicht kennt, den

Zlatko: Das ist der Schwabe mazedonischer Abstammung, der dafür sorgt, dass die tägliche TV-Sendung „Big Brother“ weitaus mehr ist als eine dröge Jugendherbergs-Simulation. Wenn Zlatko lacht, klingt das zwar wie Asthma im Endstadium, dieses Bronchial-Rasseln zaubert mir aber immer wieder ein Grinsen aufs Gesicht. Was will ich mit Alex, diesem Aushilfs-Gigolo? Oder mit Kerstin, der Ich-muss-alles-analysieren-Bräut? Manuela, die ständig grinst wie ein Angora-Häschen bei Nacht? Oder Valium-Waldorf-Jona? Zlatko ist, wie er ist – naiv, aber eine ehrliche Haut. Falls unser Zlatko mal wieder nominiert sein sollte: Stimmen Sie für den anderen Kandidaten! Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

### Jugendschutz

Nun gut, vielleicht ist die Indizierungsgeschichte mittlerweile zu Tode geritten und ihr wollt keine Zuschriften zu diesem Thema mehr, trotzdem kann ich eines nicht verstehen: Warum ist Q3A indiziert, Unreal Tournament jedoch nicht? Versteht mich nicht falsch, ich bin natürlich froh, dass UT nicht indiziert ist (obwohl mich dies als Schweizer eh' nicht berührt), aber wollen wir doch mal ein paar Dinge festhalten: In UT wird ausschließlich auf Menschen geschossen, in Q3A nicht. In UT wird der Spieler gerühmt, wenn er einen Head Shot erzielt; mehr noch, er wird durch den Kommentator regelrecht dazu verleitet, Double-Kills und Multi-Kills zu produzieren. [...] Und wenn ich schon schreibe: seit meinem letzten (ersten) Leserbrief habt ihr im Spielerforum gar nichts mehr

# Leserbriefe

über Grand Prix Legends (dem Falcon 4.0 unter den Rennsimulationen) gebracht, während andere Games permanent vertreten sind. [...]

Raymond Geering,  
Jaberg (Schweiz)

**PC** Wer glaubt, nur ein Schweizer könne nicht über die gängige Indizierungspraxis aufgeklärt sein, weil ihn die Problematik nicht berührt, liegt falsch. Immer wieder kommen Zuschriften unter dem Motto „Warum ist Dingsbums indiziert und Dingskirchen nicht? Haben die von der BPJS einen an der Klatzche?“ Deshalb will ich das mal erklären: Die Bundesprüfstelle nimmt nicht alle Spiele unter die Lupe, sondern darf nur auf Antrag tätig werden. Wenn also ein Herr Otto Normalverbraucher das Spiel Dingsbums sieht und es für jugendgefährdend hält, kann er sich bei einem Jugendamt melden. Dieses stellt bei der BPJS den Antrag, Dingsbums zu prüfen. Dann entscheidet das Amt, ob das Spiel auf den Index muss. Wenn Herr Otto Normalverbraucher Dingskirchen nie gesehen hat und/oder es nicht für jugendgefährdend hält und entsprechend kein Antrag bei der BPJS eingeht, wird es nicht geprüft. So einfach ist das. Ob das nun gut, gerecht oder ungerecht ist, spielt keine Rolle. Es ist Gesetz, aus und fertig. Zum Thema Spielerforum: Diese Rubrik wollen wir künftig flexibler halten. Titel, die nicht das größtmögliche allgemeine Interesse genießen (dazu gehört leider auch das fraglos sehr gute Grand Prix Legends), tauchen nur sporadisch auf. Und es wird Spiele geben, die nach gewisser Zeit verschwinden, weil sie veraltet sind (Beispiel: Meridian 59). Für die jeweiligen Fans mag das hart sein, aber wir sind nun mal

ein Wirtschaftsunternehmen, das den Massenmarkt bedienen muss.

### Klapaucius

Ich hatte mir letzte Woche die neue PC Action 4/2000 gekauft und dabei den Cheat „Klapaucius“ für Die Sims ausprobiert, dabei erscheint nur ein blaues Kästchen, in dem „Sorry. No such Cheat“ steht. Kann es sein, dass die Cheats für die englische Version sind? Denn ich habe die deutsche Version. [...]

Dieter Gessner,  
Ebertsheim (Pfalz)

**PC** Selten sorgen ein paar kleine Wörter für einen derartigen Tumult unter den Lesern. Erst im Nachhinein hatte sich herausgestellt, dass zwei der von uns angegebenen Schummelhilfen die deutsche Version nicht leiden können. Ich versteh' das ja irgendwie. Wenn ich ein Spiel wäre, würde ich mich auch wehren, ein Wort wie Klapaucius zu akzeptieren. Klingt ja wie 'ne ansteckende Krankheit. Wäre nett, wenn mir mal jemand bei Gelegenheit erklären könnte, was ein Klapaucius ist. Ich komme aber vom Thema ab. Wenn Sie jetzt fragen, warum der Hersteller die beiden Cheats herausgenommen hat, konnten Sie sich ebenso gut bei mir erkundigen, warum so viele Polizeibeamte einen Schnurrbart tragen. Ich weiß es nämlich nicht. Abzusehen war das Problemchen keinesfalls, weil wir bei Redaktionsschluss nur die englische Fassung hatten. Da hat er funktioniert, der Klapaucius. Schön ist wohl, dass ich an dieser Stelle einen Geld-Cheat für die deutsche Version als Ersatz anbieten kann. Versuchen Sie es doch mal mit „rosebud“.

### Alter Käse

Ich bin ein treuer Leser eurer Zeitschrift, und habe so einige Male mitverfolgen können, wie ihr die Österreicher fertig macht. Ich finde das echt geil. [...]

Ralf Maurer, Zürich (Schweiz)

**PC** Freut mich. Allerdings habe ich bereits mehrfach erklärt, dass ich's nicht so meine. Im Moment denke ich allerdings zufälligerweise darüber nach, mich mal über ein anderes Völkchen lustig zu machen. Der Abwechslung wegen. Wie war's mit den Schweizern? Verdient hätten sie es, schließlich sind die Eidgenossen nicht mal in der Lage, einen vernünftigen Käse zu produzieren. Der ist immer koputt. Jedes Mal, wenn ich einen kaufe, sind Löcher drin. Oh Gott, ich glaub', der Witz eben war flacher als ein Igel auf der Autobahn. Ich hätte den Satz ja wieder gelöscht, aber die drei Seiten mussten voll werden. Ich bitte deshalb um Nachsicht und Entschuldigung.

### Suaheli

Gestern habe ich mir zum ersten Mal euer Magazin gekauft (zuletzt lese ich mich teils halber durch alle PC-Spiele-Magazine, die ich am Kiosk finden kann), und es gefällt mir richtig gut, sehr lebendig und interessant, nur habe ich als Neuling so meine Probleme mit dem ganzen Technik-Kram, der dummerweise so immens wichtig ist. [...] Z.B. steht auf Seite 92 (Heft 4/2000) in dem Bewertungs-Kästchen unten rechts bei Grafik „Direct Draw“, bei Sound „Direct Sound“ usw. – was ist das? Irgendeine Hardware? Eine Software? Eine Technologie? Oder gar eine neue Apfelsorte? Ich meine, für jemand, der anfangs und null Ahnung von Technik hat, ist das Suaheli. [...] Ich erwarte jetzt nicht, dass ihr mir das alles bis ins Detail erklärt, aber was ich erwar-



# Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön Dark Project 2: The Metal Age – kostenlos!

## Dark Project 2: The Metal Age

Der Meisterdieb kehrt zurück. Behen Sie in **Dark Project 2: The Metal Age** als Langfinger auf 3D-Diebestour! Schleichen Sie sich von Schatten zu Schatten, von Haus zu Haus und beweisen Sie sich als Einbrecherkönig! Dabei zählt nur eins: Nur nicht von den Wachen oder den fiesen Dampfmaschinen-Monstern erwischen lassen!

Systemvoraussetzungen: Pentium 233, 32 MB RAM



Coupon abschicken an: **PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm**

- ➔ **PC Action ist eigenständig.**  
Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
- ➔ **PC Action ist anders.**  
Schluß mit kunterbunt – Leserunterhaltung ohne Schnickschnack.
- ➔ **PC Action ist spielerisch.**  
Das Forum für Ihr Lieblingspiel. Neu auf 32 Seiten!

☐ JA, ich möchte das **PC Action-Abo** mit CD-ROM.  
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.), Ausland DM 139,20/Jahr OS 909 /Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienanmelder und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gesündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abonnement gilt nur für PC Action mit CD-ROM.

Ich erhalte folgende kostenlose Prämie:

„Dark Project 2: The Metal Age“ (Art.-Nr.: 2023)  
Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist und nur solange der Vorrat reicht

**Übrigens:** Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD.

Datum <sup>1</sup> Unterschrift

**Vertrauensgarantie:** Diese Vereinbarung kommt innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist ist die Abmeldung dieser Bestellung anfangs genug die rechtzeitige Absendung des Werrichts an PC ACTION. Abo-Betreuung 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum <sup>2</sup> Unterschrift (ausweist Kenntnis der Vertrauensgarantie)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferung 3-4 Wochen)  
**Kreditinstitut:**

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)





## Redakteure an den Pranger

[...] **Doppelfehler und Satzverlust für (wirbel) Christian Bigge!** In Ausgabe 4, auf Seite 96, unterliefen ihm **ZWEI (!!!) Fehler**: 1. Stundenkilometer = Kilometer mal Stunde = km\* h, wohingegen Kilometer pro Stunde = Kilometer durch Stunde = km/h sind. 2. Assen befindet sich nicht in Holland, sondern in den Niederlanden! Schande über ihn: Holland ist ein Teil (wenngleich ein sehr großer Teil) der Niederlande, und Assen gehört nicht dazu! [...]

Lucas Klausner per E-Mail

**PC** Wir sind ehrlich froh, vergangenen Monats offensichtlich keine wirklich schlimmen Fehler gemacht zu haben. Insofern hat sich Kollege Bigge sogar gefreut und die eine Folge Teletubbies saß er deshalb locker auf einer Hinterbacke ab. Wenn wir aber schon beim Haare-

spalten sind, verehrter Lucas: Da jedes Wort in deinem Brief klein geschrieben war (und ich Depp durfte das korrigieren!) enthielt dein Schreiben insgesamt 44 Rechtschreibfehler. Das ist bei insgesamt 210 Wörtern eine rekordverdächtige Quote. Abschließend noch mein Dank an UT-Amazone Tanja Bunke, die bei ihrem Besuch in der Redaktion (vgl. S. 32 - 40) einen Fehler der Tipps-&-Tricks-Abteilung aufdeckte: In der Map Conveyer existiert sehr wohl ein Redeeimer: Man muss das Fließband nach oben nehmen, einmal rechts um die Ecke gehen. Oben auf einem Schacht liegt der besagte Raketenwerfer.

[...] **Leserbriefe zu schreiben, ist eigentlich nicht so mein Fall, aber nach eurer Ausgabe 4 musste ich einfach**

**zu PC und Tastatur greifen. Grund: Euer Mini-Test von Asherons Call. Zu eurer Info, weil ich einfach mal annehme, dass der Kollege, der das Spiel „getestet“ hat, wohl den Monitor gar nicht eingeschaltet hat und die ganze Zeit offline war. Asherons Call ist ein Multiplayerspiel, welches man nicht im Einzelspielermodus spielen kann. [...]**

Wolfgang Brakensiek  
per E-Mail

**PC** Das Gestammel von Layouter Roland Gerhardt („Äh ... schlechte Endkorrektur des Redakteurs“) half natürlich nichts. Die Prangerjury sprach ihn schuldig, da sich die Wertung von 69 Prozent selbstverständlich auf den Mehrspielermodus bezog. Zur Strafe wurde er mit dem Ex-Big-Brother-Haus-Bewohner Thomas für 10 Tage in einen Mini Cooper gesperrt. Es muss grauenhaft gewesen sein.

te, ist eine feste Rubrik (da reicht ja eine halbe A4-Seite), die sich den Newbies widmet, und in der ich als Newbie Quellen finde (Bücher, Netz-Adressen), wo es Tutorials gibt, in denen mir das Wichtigste erklärt wird. [...]

Marianne Zientner per E-Mail

**PC** Suaheli? Zum Glück weiß ich wenigstens, was das ist. Im Gegensatz zu Klapaucius, aber das schrieb ich ja bereits. Selbstverständlich wäre es am besten, wenn wir Anfängern alles so erklären könnten, dass sie etwas dazulernen. Leider können wir als Fachmagazin nicht immer bei Adam und Eva anfangen – auch wenn wir das gerne täten. Aber die Idee mit der Rubrik für Neulinge ist auf jeden Fall in unserem Hinterstübchen gespeichert. Nebenbei stützt diese Überlegung mein Lebensmotto „Man muss nicht alles wissen, man muss nur wissen, wo man nachschauen kann.“ (Warnung für Schüler: In der Schule funktioniert das mei-

# PC Games – da werden Sie geholfen



Petra Maueröder, Chefredakteurin PC Games  
zeigt Computerspielern seit 7 Jahren, wie es läuft.



stens nicht!) Wir überlegen uns was, versprochen. Weil uns als Fachidioten leider nicht immer bewusst ist, wo das Verständnis endet und das Unverständnis beginnt, sind wir ein wenig auf unsere Leser angewiesen. Also: Wo besteht Erklärungsbedarf? Hoben Sie keine Scheu, schließlich gibt es keine blöden Fragen, sondern nur blöde Antworten! Kennen Sie gar Internetadressen für Anfänger (spezielle Newsgroups etc.)? Oder wissen Sie, was ein Klapapucius ist? Schreiben Sie mir!

## Voll blöd?

Ich wollte mich nur kurz bedanken. Euer Spielekauf-Bericht sprach mir echt aus der Seele, denn wer von uns hat noch nicht ähnliche Situationen erlebt? Bei Saturn versuchten sie mir zu erklären, ein Spiel namens Slave Zero würde es nicht geben. Ich erklärte höflich aber bestimmt, dass der Release bevorstünde und ich die Pre-Beta-Demo als auch die Demo ge-

spielt habe und wissen wollte, wann es denn endgültig erscheine. [...] Und im Ich-Bin-Voll-Blöd-Markt fragte ich, ob Outcast auf 333 MHz anständig laufen würde ... er fragte nach meinem System. Als ich von selber sagte, meine Voodoo2 würde aufgrund der Voxel-Technik des Spiels nichts bringen, antwortete der Verkäufer: „Stimmt, für dieses Spiel brauchst du nämlich eine 3dfx-Karte ... hehe!“. Stark irritiert verließ ich den Laden. Und zu Karstadt gehe ich ohnehin nur, wenn ich deprimiert bin – mal ehrlich, wer muss nicht kichern, wenn er DIE Preise sieht? Schön, dass mal jemand mit größerem Radius als ich solche Missstände anprangert. [...]

Attila Möhl, Hamburg

**PC ACTION** Ich kenne das. Wer einen Computerladen betritt, um RAM-Bausteine zu erwerben, dort aber auf die blonde Samstag-Nachmittag-Aushilfe trifft, die einen anschaut, als habe man sie gefragt, ob sie einem

## Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

### COMPUTER MEDIA

Redaktion PC Action/Leserbriefe  
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an [leserbriefe@paction.de](mailto:leserbriefe@paction.de) schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

bitte die Nasenhaare stutzen könnte, den beschleicht ein ungutes Gefühl. Deine Erfahrungen beweisen das, was wir in unserem Artikel bereits deutlich geschrieben haben: Händler-Tests können natürlich keinesfalls repräsentativ sein. Ebenso wenig würde ich deine Erfahrungen für allgemein gültig erklären. Jeder

Kunde hat wohl seine eigenen positiven und negativen Erlebnisse gemacht. Wir wollten mit dem Bericht prüfen, wie es um die Kompetenz der Verkäufer bestellt ist. Sooo schlimm, wie du es jetzt darstellst, war es aber glücklicherweise nicht. Trotzdem freut es uns natürlich, dass der Artikel bei den Lesern so gut

### PC Games:

Europas meistgekauftest PC-Spiele-Magazin

### PC Games:

Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits

### PC Games:

Monatlich zwei CD-ROMs mit Demos, Videos, Patches

### PC Games:

Die erfahrensten PC-Spiele-Redakteure Deutschlands

### PC Games:

Jetzt in flottem, neuem Layout

### PC Games:

Das alles für nur DM 9,90



PC Games: Wissen, was gespielt wird.



angekommen ist. Nach wie vor frage ich mich allerdings, was ein Klapapucius ist. Aber das gehört nicht hierher.

## Wissensfrage

*Ich habe euren Artikel über das Game Programming Starter Kit gelesen und interessiere mich sehr für dieses Produkt. [...] Ich bin jetzt 16 Jahre und programmiere schon zwei oder drei Jahre, habe sehr gute Kenntnisse über QBasic, Turbo Pascal 7 und Grundkenntnisse über Delphi 1, C++ Builder 1. [...] Ist dieses Programm für mich geeignet (wie der Preis vermuten lässt) oder sollte man über ein noch größeres Grundwissen verfügen? Beinhaltet das Paket eine Art Tutorial? [...] Was ist alles an Software enthalten? Gibt es eine Hotline, die Hilfe bietet, wenn man überhaupt nicht weiter kommt? [...]*

„Dragon“

(Leser wollte anonym bleiben)

Weil wir viele solcher Zuschriften bekamen, wiederhole ich ausnahmsweise, was in dem Artikel eigentlich schon drin stand: Das Paket enthält zu einem günstigen Preis (DM 80,-) alles, was man für die Entwicklung eines Spiels benötigt: Programmiersprache, 3D-Tools, digitale Bücher zu C++ und DirectX und ein „echtes“ Buch „Game Design – Die Geheimnisse der Profis“. Keinesfalls wird erklärt, was ein Klapapucius ist, was mich persönlich etwas ärgert. Doch zurück zum Thema: Grundsätzlich brauchst du keine Vorkenntnisse, aber je weniger du weißt, desto mühsamer ist es, alle Kniffe zu lernen. Denn das Paket ist keinesfalls eine Anleitung „In zwei Stunden zum eigenen Spiel“. Gefragt ist Einsatz: Du musst dir das Wissen hart erarbeiten. Wer mehr zum Kit erfahren möchte, kann sich beim Hersteller unter <http://www.gamepsk.com> informieren. Außerdem verweise ich auf den Artikel ab Seite 46.

## Kleider machen Leute

Oh weh! Die Verlosung des brasilianischen Trikots in der vergangenen Ausgabe hat mir drastisch die Abgründe des menschlichen Daseins vor Augen geführt. Ich hatte bekanntlich dazu aufgefordert, Leser mögen mir Gründe nennen, warum ausgerechnet sie dieses Leibchen brauchen. Dies bescherte mir eine Flut von Zuschriften, die beweisen, dass der Homo Sapiens für manche Dinge alles tut. Einige Briefe kann ich deshalb nur ohne Absender veröffentlichen, weil ich als verantwortungsvoller Journalist die Verfasser um ihrer selbst willen schützen musste. Außerdem wollte ich meinen Lesern Bestechungsversuche („Du kriegst Infineon-Aktien“), seltsame Neigungen („Meine Freundin Gummi P. hat nichts anzuziehen“) oder eklige, Mitleid heischende Krankheitsgeschichten („Ich habe eine Fußpilzverererbung“) ersparen. Doch nun zur Preisverleihung.



*Ich, ein kleiner 14-jähriger Junge aus dem Südwesten Deutschlands möchte mich sportlich betätigen. Da sich der deutsche Fußball derzeit in einer Krise befindet und dringend Talente benötigt werden, habe ich beschlossen, mit dem Fußballspielen zu beginnen. Da ich aber nur ein schwarz-weißes Trikot der österreichischen Nationalmannschaft besitze, würde ich mich auf dem Fußballplatz vermutlich total lächerlich machen – möglicherweise auch gar nicht mittrainieren dürfen. Mit diesem gelben Trikot wäre alles ganz anders [...], und ich würde bei der nächsten Spielersichtung allen Beobachtern ins Auge stechen. So würde ich bald bei einem großen bayerischen Millionärs-Verein landen und spätestens 2004 in der Nationalelf spielen. Bei der Weltmeisterschaft vor heimischem Publikum im Stadion des Drittligisten Borussia Dortmund im Jahr 2006 würde ich im Endspiel gegen Österreich das entscheidende Tor schießen und Deutschland so wieder zur besten Fußballnation der Welt machen. [...]*

Max Trapp, Bad Krozingen

Menschen, die mir die Arbeit abnehmen, hab' ich am liebsten. Dank dieser Zuschrift musste ich mir diesmal keine Boshaftigkeiten für meine Freunde, die Österreicher, ausdenken. Das hat Max Trapp für mich erledigt. Selbstverständlich distanzieren sich ausdrücklich davon: Beiträge von Lesern spiegeln nicht zwingend die Meinung der Redaktion wider. Glückwunsch, das Hemd geht per Post nach Bad Krozingen!

Betreff: Brasilianisches Trikot. Hallo Harald Fränkel

Absender ist der Redaktion bekannt



*Fast wärdst du der Sieger geworden. Immerhin hast du es geschafft, den ersten Leserbrief zu schreiben, den ich ungekürzt veröffentlichen konnte. Leider fehlt es deinem Antrag etwas an ... nun, sagen wir ... Überzeugungskraft. Ich kann deine Argumente, warum du das T-Shirt brauchst, nicht so gut nachvollziehen. Schade eigentlich. Aber so reicht es immerhin für den ehrenvollen zweiten Platz.*



*[...] Ich könnte dir natürlich ein Bild schicken und nur schreiben: Bitte gib mir das Shirt, wie du siehst, hab ich nichts anzuziehen. Aber für gewöhnlich verschicke ich meine Nacktfotos nicht. [...]*

Name ist der Redaktion bekannt

*Schade, schade. Fast hatte eine weibliche Leserin das Rennen gemacht. Dass es nur für den dritten Rang reicht, liegt daran, dass sie vergessen hat, ihren Absender und ihre Telefonnummer anzugeben. Es hat also nichts, keinesfalls nie und nimmer damit zu tun, dass sich im Anhang der Mail – trotz kurzer Suche (so zirka zweieinhalb Stunden lang) – kein Privatfoto auffinden ließ.*

### Platz 632

*Das T-Shirt zu verlosen, war (ausnahmsweise) eine gute Idee von Ihnen! [...]*

Absender ist der Redaktion bekannt

Dafür war Ihr Einleitungssatz keine gute Idee. Ich drück's mal vorsichtig aus: Es ist, sagen wir mal taktisch et was unklug, dem Chef-Verloser durch die Blume mitzuteilen, dass er doof ist. Selbst, wenn das stimmt.

### Platz 1497

*[...] Auch wenn mein Bedarf an Fußballaccessoires bisher eher gering war, muss ich doch deinen fatalen Fehler ausnutzen. Wie hieß es wörtlich? „(...) und ob ich das Hemd vorher waschen soll“. [...] Ich will es waschen und DU wirst das persönlich tun. Jeder kann einen PC einrichten und Windows installieren, aber hast du schon mal probiert einer Waschmaschine das richtige Programm einzupflegen? Harte Sache, wie ich aus eigener Erfahrung weiß. Verzweifle und bereue deinen Fehler. [...]*

Absender ist der Redaktion bekannt

Dummerweise liegt der Denkfehler bei dir. Du hast doch nicht im Ernst geglaubt, ich würde das T-Shirt vor dem Verschicken waschen, oder? Dazu bin ich viel zu faul. Mit der Aussage wollte ich nur bezwecken, dass mir die Auswahl des Gewinners leichter fällt. Ich hab' mir einfach gedacht: Wer will, dass ich das Leibchen vorher reinige, dessen Brief wird von vornherein aussortiert und im Fach „chancenlos“ abgelegt. Erschreckend war lediglich, dass alle das Hemd im verschwitzten Zustand orderten. Na ja, bis auf dich eben. Insofern kann ich dich zum letzten Platz beglückwünschen.



# Jetzt testen!



Sie erhalten sechs Ausgaben der PC Action zum Preis von nur DM 57,80.

Als Dankeschön senden wir Ihnen das PC-Action-Komplett-Archiv 1999 auf CD.

- Alle Heft-Tipps und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Action
- Über 1.600 Seiten im Original-Layout

Einfach anrufen: **01 80/5 95 95 06**



PC AC 12

## Inserentenverzeichnis PC Action 05/2000

1&1	57
Activision	2
Addcom	23
Amigo Games	25
Asus	203
Barmer Ersatzkasse	82, 83
Blackstar	31
Blue Byte	103
Compu	117
Computec MEDIA	105, 146, 179, 189, 190, 191, 192, 193
Cryo	61
Deutsche Telekom	4, 5
Egmont	59
Eidos	17, 21, 49, 93
Electronic Arts	26, 27, 35, 45
ELSA	19
E-Plus	11
Game It!	95
Gong Verlag	194, 195
Hasbro	41
Hauptpage	113
Heartline	201
Infogrames	38, 39, 50, 51, 79, 97
Interact	15
Koch Media	55
KYE Systems	197
Metz	209
Netzstatt	69
NMG	205
Okay Soft	117
OZ Verlag	207
Playcom	85
Pro Markt	13
RM Buch & Medien	65
Swing	101
Take 2	81, 91, 109
Theo Kranz	180, 181, 182, 183
THQ	86, 87
Ubi Soft	47
Virgin	9
Volks- und Raiffeisenbanken	212

# Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

02/00



03/00



04/00

Reparatur und Wartung  
komplett mit Selbst-  
oder Bargeld  
abheblich bei:

COMPUTEC MEDIA AG  
Laser-Service  
Rheinstraße 21  
80429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 02/00	zu DM 9,99	
<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 03/00	zu DM 9,99	
<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 04/00	zu DM 9,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckchrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise

(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angaben gilt nur im Inland!



# Zappen ist out –

**NEU**

**Das Advantage-Abo**

**von TV direkt**

**13 Ausgaben**

**halbjährlich für nur DM 20.<sup>80</sup>**

**• Top-Gewinnchancen**

## Vorteile abonnieren

ZAPPING kostet Zeit, das Direkt-Registrieren in TV direkt spart Zeit. Und ist informativ!

ZAPPING ist mühsam, das Abo von TV direkt ultra bequem. Lieferung direkt nach Hause!

ZAPPING ist nervig, TV direkt perfekt: Komplettes TV-Programm für 14 Tage + modernster Entertainment. Von Top-Kino-Tipps bis zu Software-News!

## Gewinne kassieren

Gewinne gibt's in jeder Ausgabe. Vom Surfboard bis zum Videorecorder.

Und wer jetzt nicht abonniert, verliert folgende Top-Gewinne: Eine Woche volles Programm in Walt Disney World Resort in Florida, USA. Oder eines von 100 original Walt Disney Millennium-Bodysuits, die es in good old Germany noch nicht zu kaufen gibt!



Die Einzige mit dem echten Direkt-Register:

**Schneller beim Tag, schneller beim Sender, schneller im Programm.**

**TV  
direkt**



# gewinnen ist drin



## 1. Preis

1 Woche Walt Disney  
World Resort in Florida,  
USA, für 2 Personen!

## 2.-101. Preis

100 Walt Disney  
Millennium®  
Bodybags



«Walt Disney World Resort» feiert das neue Millennium in seinen 4 Themenparks mit einer spektakulären 15-monatigen Party. Den Mittelpunkt bildet der Themenpark »Epcot«. Hier findet täglich eine beeindruckende Parade statt und der Höhepunkt ist das große Finale mit Feuer, Wasser, Lasern und Musik. Als Gewinner sind Sie eine Woche dabei. Entdecken Sie die Welt der Wissenschaft und Technologie im Themenpark »Epcot«. Freuen Sie sich auf die Fantasie- und Traumwelt in »Magic Kingdom«. Werfen Sie in den »Disney MGM Studios« einen Blick hinter die Kulissen der bekanntesten Film- und Fernsehproduktionen. Entdecken Sie Afrika mitten in Florida bei einer faszinierenden Safari im Themenpark »Disney's Animal Kingdom«. Und tauchen Sie ein in die virtuelle Welt von »Disney Quest«. Sie fliegen mit LTU direkt nach Orlando, wohnen in einem der erstklassigen »Disney Resort Hotels« und besuchen einen der atemberaubenden Wasserparks. Der Gewinner wird schriftlich verständigt, der Reisettermin wird mit ihm abgestimmt.



### SUPERTIPP

Bis März 2000 sind die Disney-Themenparktickets ermäßigt im Reisebüro erhältlich.

### SO ERREICHEN SIE UNS:

Senden Sie den Bestellcoupon an:  
**TV direkt, Abonnenten-Betreuung, 74168 Neckarsulm**

Wählen Sie unsere Hotline:  
**(0180) 5 00 14 60**

Faxen Sie an:  
**(0180) 5 95 95 11**

Mailen Sie an:  
**tvdirekt@dsb.net**

**Garantie:** Sie können diese Vereinbarung innerhalb einer Woche ab Bestellung schriftlich widerrufen bei TV direkt, Abonnenten-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Die rechtzeitige Absendung genügt. Auch während der Laufzeit Ihres Abonnements können Sie jederzeit kündigen. Einen eventuellen Gewinn behalten Sie auch dann.

## Das Advantage-Abo von TV direkt

Sie bezahlen nur DM 20,80 inkl. Mehrwertsteuer im Halbjahr, die können jedoch kündigen.

**Bestellcoupon**

Ja, ich bestelle TV direkt im bequemen Abonnement zum Vorteilspreis von nur DM 20,80 im Halbjahr.

**Garantie:** Sie können diese Vereinbarung innerhalb einer Woche ab Bestellung schriftlich widerrufen bei TV direkt, Abonnenten-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Die rechtzeitige Absendung genügt. Auch während der Laufzeit Ihres Abonnements können Sie jederzeit kündigen. Einen eventuellen Gewinn behalten Sie auch dann.

Name: (Drucke)

Strasse, Hausnummer

P./Z. Wohnort

Telefon, für eventuelle Rückfragen

Geburtsdatum

Datum, für Kündigung

Mein Zahlungswunsch: ☐ bequemer per Bankeinzug\*  
☐ DM 20,80 halbjährlich ☐ gegen Rechnung\*

Kontokorrent

Bankverzicht

Geld nicht

Datum, 2. Unterschrift

Ich, ich will bezahlen

Nachstehendes Adressfeld nur ausfüllen, wenn Sie auf die Abovorteile von TV direkt verzichten und nur am Gewinnspiel teilnehmen: Einsendeschluß: 31.05.2000.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

P./Z. Wohnort

Telefon, für eventuelle Rückfragen

T30017





## Die Branche im Umbruch

Ab und an lohnt es sich doch, die staubtrockenen Wirtschaftsnachrichten zu durchkämmen. So hat 3dfx für Furore gesorgt, als die Firma die Übernahme von GigaPixel bekannt gab. Auf der CeBIT noch als heißer Übernahme-kandidat gehandelt, geht 3dfx einfach in die Offensive und kauft sich eine hoffnungsvolle Chipschmiede. GigaPixel räumte man im Vorfeld der X-Box-Hysterie gute Chancen ein, den Grafikchip für die Microsoft-Konsole zu schnitzen. Obwohl Nvidia schließlich das Rennen gemacht und locker den Aktienkurs verdoppelt hat, ist die Technologie von GigaPixel hochinteressant und für 3dfx-Produkte im Jahr 2001 vorgesehen. Sie kennen S3? Die Firma, die Diamond und Number Nine aufgekauft hat? Und die nun händeringend einen Käufer für die Grafikkarten-Abteilung sucht? Im Gespräch sind Nvidia und VIA. Ach ja, von den berühmt-berüchtigten Bit Boys mit dem Wunderchip Glaze 3D gibt es auch Neuheiten. Jegliche Informationen zu dem Fata-Morgana-Rechenknecht wurden von der Webseite entfernt. Sie können sich selbst Ihren Teil dazu denken.

Thilo Bayer

## SideWinder-Attacke

Spielecontroller Microsoft setzt auf Multiplayer-Schlachten



**Handlich:** Beim Strategic Commander kann der Zocker für verschiedene Spielsituationen ein Profil erstellen und zwischen diesen wechseln.

Auf der traditionellen GameStock-Spielemesse präsentierte der Software-Gigant drei neue Produkte aus der SideWinder-Familie, die im Oktober dieses Jahres erscheinen werden. Das Kommunikationspaket SW Game Voice dürfte sich vor allem für Internet- und

Netzwerkspieler zum unverzichtbaren Spielwerkzeug mausern. Ein Stereo-Headset von Plantronics, eine handliche Steuerhardware für die Nachrichten-Koordination und eine Kommunikations-Software befinden sich im Handgepäck, dazu braucht der Spieler noch eine Full-Duplex-Soundkarte. Um die Internetleitung nicht über Gebühr zu belasten, kann der Anwender zwischen verschiedenen Qualitätseinstellungen wählen. Die Software dient zum Chatten oder Nachrichten senden. Der SW Strategic Commander richtet sich an alle Strategien im Lande, denen Fingerverkrenkungen an der Tastatur gegen den Strich gehen. Er bietet nicht nur eine Vielzahl von programmierbaren Knöpfen, sondern auch eine bewegliche Karosserie, um das Scrollen auf



Kräftig: Microsoft verstärkt die FF-Effekte bei FF Pro 2 nach dem Motto „Sind sie zu stark, bist du zu schwach“.

der Spielkarte zu vereinfachen. Der Force Feedback Pro 2 löst den altgedienten Kraftknüppel FF Pro ab und setzt vor allem auf ein kompaktes Design. Ein integriertes Netzteil sorgt für stärkere FF-Effekte, außerdem werden Rundumsicht-Schalter, Schubrad und die Tasten am Griff verbessert.

**Info:** Microsoft, 0180-5251199 ([www.microsoft.de](http://www.microsoft.de))

## r@dio.mp3

MP3-Radiosender Digitales Radio der neuesten Generation

Seit Mitte März ist r@dio.mp3 auf Sendung, der erste Radiosender in Europa, der sein Programm mit MP3-Songs und begleitenden HTML-

Informationen über das Kabelnetz bestreitet. Dazu werden die digitalen Daten auf das analoge Fernsehsignal von NBC Europe gepackt und sind über den Kabelanschluss verfügbar. Hardwareseitig braucht der Hörer neben Letzterem eine TV-Tunerkarte sowie die Abspielsoftware von der Webseite (1,5 MB). Die Songs werden mit 128 kBit pro Sekunde abgespielt, müssen sich also nicht vor CD-Qualität verstecken. Die parallel dazu übertragenen HTML-Inhalte informieren über den Interpreten und das nachfolgende Programm. Genialerweise kann der Hörer die Musikstücke in MP3-Qualität aufnehmen.

**Info:** MusicPlay GmbH ([www.musicplay.de](http://www.musicplay.de))



Wer schon immer Radiohits in MP3-Qualität aufzeichnen wollte, liegt beim Sender r@dio.mp3 genau richtig.

## Hardware-Happen

/// Intel wirft ab April höher getaktete Celeron-CPU auf den Markt. Anders als die bisherigen Celerons basieren die neuen Rechenknechte ab 566 MHz auf dem Copenmine-Kern. Das bedeutet auch, dass die Einstiegs-CPU von Intel von nun an die SSE-Befehle des Pentium III verstehen. Keine Änderungen sind beim Front Side Bus (66 MHz) oder Level-2-Cache (128 KByte Full Speed) zu vermelden. Damit wird die Leistungsfähigkeit des Celeron weiterhin künstlich niedrig gehalten. /// Microsoft liefert seit kurzem sein Force Feedback Wheel auch mit einem USB-Anschluss aus. Für 299 Mark erhält der Käufer den Off Road-Racer Monster Truck Madness 2 dazu. **Info:** Microsoft, 0180-5251199 ([www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)). /// Die Razer-Boomslang-Maus ist nun auch in Deutschland erhältlich. Der Online-Shop Haudenlukas.de bietet die 2000er-Version für 199 Mark, die 1000er-Variante für 149 Mark an. Bestellungen sind per Vorkasse, Lastschrift und Nachnahme möglich. **Info:** Haudenlukas.de ([www.haudenlukas.de](http://www.haudenlukas.de)). /// Dell kündigt eine Gigahertz-Version des PIII-Copenmine von Intel an. Die „Dimension XPS B 1000 MHz Special Edition“ kostet 7.500 Mark plus Mehrwertsteuer und beinhaltet unter anderem eine 64-MB-Geforce-Karte, 128 MB DRAM sowie eine 30-GB-Festplatte. **Info:** Dell, 0180-5224488 ([www.dell.de](http://www.dell.de)). ///



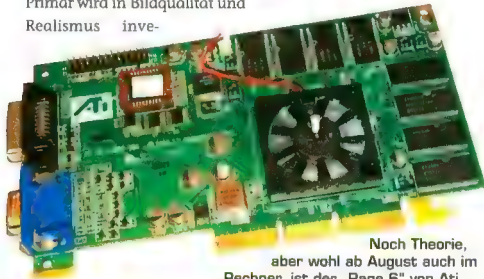
## Ati Rage 6

Grafikchip Das Imperium schlägt zurück

Das Ziel, Nvidias GeForce-Nachfolger zu schlagen, geht 3D-Gigant Ati ambitioniert an. Kern des Ati Rage 6 ist eine doppelt ausgelegte Pipeline, die pro Pixel bis zu drei bilinear gefilterte Textur-Tapeten aufbringen kann. Je nach endgültiger Taktgeschwindigkeit (über 150 MHz) sollte das für Leistungen jenseits von 300 MPixel/s und 900 MTextel/s Füllrate reichen. Primär wird in Bildqualität und Realismus inve-

stiert, Aufgabe des „Pixel Tapestry“-Motors. Der 3D-Chip ist der Erste, der alle Bump-Mapping-Arten in Hardware beschleunigt. Die Geometrie-Einheit übernimmt neben Transformationen und Beleuchtung auch das Entfernen von Objekten, die nicht im Sichtbereich liegen (Clipping).

Info: Ati, 089-665150  
([www.ati.com](http://www.ati.com))



Noch Theorie, aber wohl ab August auch im Rechner, ist der „Rage 6“ von Ati.

## WebCam GO

Web-/Digitalkamera Webcam für die Hosentasche

Creative überrascht immer wieder mit feinem Multimedia-Spielzeug. Diesmal haben sich die Techniker dem Thema Webcam gewidmet, und heraus kam eine Zin1-Lösung. Mit der Webcam GO (Preis: 299 Mark) können

Sie nicht nur wie gewohnt Ihrem Exhibitionismusdrang freien Lauf lassen und Echtzeitfilmchen im Internet platzieren (bis zu hochskalierten 640x480 Bildpunkten). Nein, Sie stöpseln die GO einfach vom USB-Anschluss ab und besitzen dann eine mobile Digitalkamera, mit der Sie bis zu 90 Bilder bei einer Auflösung von 640x480 knipsen können. 4



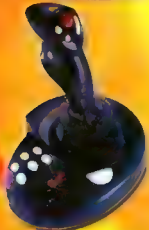
Zwei in einem: Die Webcam GO von Creative knipst Bilder und nimmt Videos auf.

MB Speicher, Selbstauslöser, verschiedene Schärfereinstellungen und der Einsatz von Batterien machen diesen fotografischen Ausflug möglich. Auch wenn die Schnappschuss-Leistungen nicht mit einer echten Digitalkamera zu vergleichen sind: Für spaßiges Fotografieren reicht die Qualität allemal. Info: Creative, 069-66982900 ([www.creative.com](http://www.creative.com))

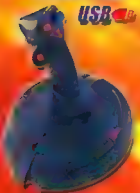
Mouse Scanner Digitizer Multimedia Joystick Video Netzwerk



MaxFlighter



DIGITAL F-23  
USB



Genius  
For PC-Owners



Multifunktionales  
Drei-in-Eins Gamepad  
mit Force-Effekten,  
die dich jede Aktion  
real spüren lassen.



MaxFire  
Digital Force G-Card

10-Tasten  
Force-Engine  
Lenkrad  
Steuerkreuz  
Joystick

Erhältlich bei\*:

SATURN SCHAULANDT

Info. (02173) 9743-0

Fax (02173) 9743-17

[www.genius.kye.de](http://www.genius.kye.de)



Das Abgeben der Waffen an der Stadtgrenze können wir wohl vergessen.

# Das Gigahertz-Duell

Der Fachmann staunt und der Laie wundert sich über den Showdown der Prozessor-Hersteller. Atemberaubende 1.000 Megahertz werden abgefeuert. Wer wird das Duell um die Gunst der Power-Spieler gewinnen?

**W**er zu spät kommt, den bestraft das Leben, so das geflügelte Wort. Intel hat es in dieser Hinsicht in letzter Zeit wahrhaftig nicht leicht. Zuerst das schreckliche zweite Halbjahr 1999 mit dem Intel820-Vertragungs-Fiasco, der Verlust der Megahertz-Führung an AMD und schließlich auch noch massive Lieferpro-

bleme beim Coppermine. Doch der Wettkampf erlaubt keine Verschnaufpausen. Im Gegenteil, im März wurde die Klapperei noch härter, als AMD den 1.000-Megahertz-Athlon ankündigte und zugleich auch Testsysteme verschicken konnte. Intel zog zwar auf dem Papier nach, aber weder Endkunden noch wir neugierige Tester haben bisher Exemplare des Wunder-tieres Pentium III 1000 gesichtet. Stattdessen behelfen wir uns mit der Übertaktung eines wehrlosen Pentium III 866, um Einsichten zu gewinnen. Dabei bräuchte Intel sich nicht mit dem Gigahertz-Chip zu verstecken. Unsere Leistungsanalyse hat klar ergeben, dass ein Coppermine 1000 eine vorzügliche Schlagkraft besäße – wenn man denn einen auftreten könnte. So bleibt es denn

Intel überlassen, zwischen Worten und Taten eine Brücke zu bauen. Im Laufe des Jahres soll auf alle Fälle alles gut werden, bis dahin jedoch ist erst einmal offiziell bei 866 MHz Zapfenstreich.

## Nachbarschaftshilfe

Bedeutsam ist jedoch – das wird schnell klar – die richtige Wahl der Infrastruktur für die

MHz-Boliden. Wer noch mit Fantasien schwanger geht, er könnte seine alte BX-Hauptplatine mit dem Pentium III 1000 betreiben, liegt falsch. Dieser Chip ist kompromisslos für den 133-MHz-Front-Side-Bus ausgelegt, nur wenige BX-Boards machen eine solche Übertaktung ohne Wehklagen und Stabilitätsverlust mit. Als Alternativen kommen also in-

## Wahl der Waffen

Als wäre das Leben nicht kompliziert genug, hier gibt's noch mehr Technik-Details über die Prozessor-Kontrahenten.

	<b>Athlon 1000</b>	<b>Pentium III 1000</b>
<b>Takt</b>	1 000 MHz	1 000 MHz
<b>L2-Cache</b>	512 KB	256 KB
<b>Cachetakt</b>	333 MHz	1.000 MHz
<b>Cacheverbindung</b>	128 bit	256 bit
<b>Front Side Bus</b>	200 MHz (100 DDR)	133 MHz
<b>Speicher</b>	PC100/PC133	PC100/PC133, RDRAM
<b>Infrastruktur</b>	AMD750 VIA KX133	IntelB1D(E), B2D, VIA 133(A)
<b>Preis</b>	ca. \$ 3199	ca. \$999
<b>Verfügbarkeit</b>	ja	für ausgewählte Hersteller in geringer Stückzahl



frage: der Intel820 mit stündhaft teurem RDRAM, Warten auf den Intel815 „Solano“ oder der Griff zum VIA Apollo Pro 133(A). Die Letzteren arbeiten mit preisgünstigem PC133 SDRAM. Nicht geeignet ist der Intel820 kombiniert mit PC100 SDRAM, dieses Paar ist schwächer als ein altes BX-System. Wir haben uns deshalb für VIA entschieden, da diese Hauptplatinen nicht nur preisgünstig und problemlos verfügbar, sondern auch technisch fast identisch mit der Athlon-Plattform KX133 sind. Wie uns die neuesten AGP-Treiber bereits bewiesen haben, können wir auch unsere frühere Warnung vor diesen Chipsätzen mittlerweile zurücknehmen. Sie sind derzeit das leistungsfähigste finanzierbare Fundament für ein Pentium-III-System mit 133 MHz-FSB. Für den Athlon 1000 sollte man sich ebenfalls von alten Zöpfen trennen. Auch hier ist leistungsfähiger Speicher ein wichtiger Mitspieler und nur der KX133 kann derzeit mit dem besseren PC133 SDRAM arbeiten.

## Technik-ABC

**Intel820** Hauptplatinen-Chipsatz für Pentium III (133 MHz FSB, 100 MHz SDRAM oder RDRAM)

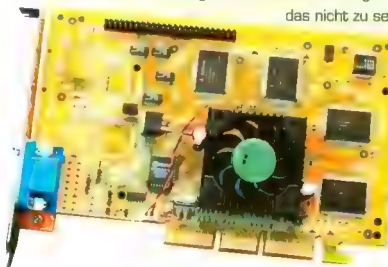
**IntelBX** Fahrwerk der meisten Pentium II/III Systeme (100 MHz FSB, 100 MHz SDRAM)

**Intel815** Nächster Chipsatz für Pentium III (133 MHz FSB und 133 MHz SDRAM, AGP4X)

**Apollo Pro 133A** VIA-Chipsatz für Intel-CPU's (100/133 MHz FSB und 100/133 MHz SDRAM, AGP4X)

**KX133** VIA-Chipsatz für AMD Athlon (200 MHz FSB und 100/133 MHz SDRAM, AGP4X)

**AGP-Treiber** Software, um AGP-Datentransfer zu ermöglichen. Unbedingt notwendig für VIA-Platinen!



Auch die begehrtesten Ge-Force ist nur aus Silizium gemacht.

nehmen zu lassen. Die Abwägung findet dann aber wohl eher mit der Geldbörse statt, wenn's hart auf hart kommt.

Angebot und Nachfrage regieren nicht nur den Handel, sondern auch das Endergebnis bei der Auszählung der gezeichneten Bilder am Schirm. Selbst wenn die CPU es schafft, genügend Dreiecke abzuliefern, dann findet sich bestimmt ein toter Punkt bei der Füllrate, um ein Ende bei der Ausgabebeschwindigkeit herzustellen. Die Füllrate ist dabei die offensichtlichste Begrenzung der Grafikleistung und wird in Megapixeln pro Sekunde gemessen. Sie ist das Maß für die Anzahl der Bildpunkte, die der Grafikbeschleuniger auf den Schirm bringen kann. Leistet die CPU mehr, dann bekommt man das nicht zu sehen, egal wie viele Gigaherzen dafür kämpfen. Andererseits bieten solche ungenutzten Reserven ein gutes Polster, um sich von Physik oder Gegenintelligenz nicht die Butter vom Leistungs-Brot nehmen zu lassen. Die Abwägung findet dann aber wohl eher mit der Geldbörse statt, wenn's hart auf hart kommt.

Schwachpunkt im System ist jedoch auch die CPU selbst, oder genauer gesagt, ihr externer Cache auf dem CPU-Modul. Da er wie beim ersten Athlon und alten Pentium II/III extern ist, wird er mit einer Frequenz betrieben, die weit unter der des Prozessorkerns liegt. Im Falle des Athlon 1000 sind das 333 MHz – im Vergleich zum 1000-MHz-Coppermine-Cache lächerlich langsam.

Sumpflöcher auf, die die Endleistung versacken lassen. Von Bandweiten-Engpässen über Füllraten-Limits bis hin zu Latenz-Schleppankern bietet sich ein unterhaltsamer Hinderniskurs an, um der vielen Megaherzen vor Ankommen am Monitor schon wieder verlustig zu gehen (siehe Extrakasten). Selbst diese Erwägungen sind noch sehr platonischer Natur, bedenkt man den Einstiegs-

preis für die Takt-Raketen. Für \$1.300 (Athlon 1000) bekommt man anderswo schon einen kompletten Computer, wer ist also bereit, diese Summe allein für einen Prozessor abzugeben? Betrachtet man sich die Benchmarks, so zeigt sich klar, dass gegen Ende der Taktskala viel Lärm um fast nichts gemacht wird. Das Herausquetschen der letzten zusätzlichen paar Frames ist ein blutiges Spiel, bei dem viel Geld auf der Strecke bleibt. Nur wer es sich nicht verneinen

## Nährwert für Spieler

Grau jedoch ist alle Theorie. Der verunsicherte Spieler fragt sich natürlich, was die ganzen obskuren Geräusche aus dem Urwald eigentlich zu bedeuten haben. Wer, so fragt man sich nach einer beruhigenden kalten Dusche, braucht überhaupt so viel CPU-Leistung? Selbst die modernste verfügbare Infrastruktur für beide Bit-Kämpen weist

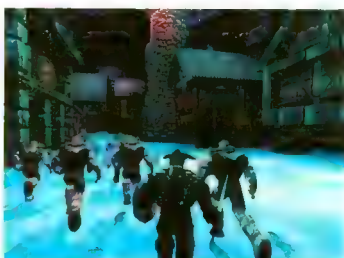
## Klingelbeutel

Für die Segnungen neuer Prozessoren muss man einen Obolus entrichten, der in keinem angemessenen Verhältnis zur Taktrate steht. Wohl dem, der den Preis-Leistungs-Vergleich macht.

Hersteller	Modell	Takt	Preis	Verfügbarkeit
AMD	Athlon	500	DM 430	läuft aus
AMD	Athlon	750	DM 860	ja
AMD	Athlon	800	DM 1300	ja
AMD	Athlon	1000	> DM 2600	nach nicht
Intel	Pentium III	500/100	DM 500	ja
Intel	Pentium III	733/133	DM 1 200	ja
Intel	Pentium III	800/133	DM 2 200	ja
Intel	Pentium III	1000	> DM 2 400	nach nicht



Ein CPU-Fresser wird Duke Nukem Forever, der auf der Unreal-Tournament-Engine basiert.



Kann durchaus 1.000 Megahertz vertragen: Rune von Human Head auf UT-Basis.





Armin Lenz

Etwas an die Zeit des nuklearen Wettrüstens erinnert sie einen schon, die Gigahertz-Jagd von AMD und Intel. Der Nutzen für den Spieler liegt aber nicht wirklich bei den irrwitzigsten Taktraketten. Dort, wo der CPU-Preis scharf nach oben abknickt, liegt das wahre Gold vergraben. Beim Athlon ist das der 700-MHz-Chip, bei Intel der Pentium III 600. Hier bekommt man für sein Geld zurzeit nämlich wirklich was geboten. Die Gigahertz-Prozessoren dürfen gerne noch eine Weile reifen, bis sie erschwinglich werden und die Infrastruktur ihre Kraft auch verdauen kann. Bis dahin kauft der schlaue Spieler weiter Mittelklasse.

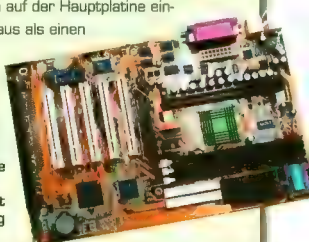
kann, seine Lottomillionen schnell in Hardware umzusetzen, kann bedenkenlos ins volle Prozessor-Leben greifen.

### Nutznießer

Naturgemäß gilt unser Augenmerk den Spielern, deshalb vereinfacht sich die Fragestellung auf „welches Spiel kriegt von 1.000 MHz richtig die Kante?“ Offensichtlich kaum eines, das bereits auf

Nicht nur die Grafik besteuert die CPU-Leistung kräftig, auch die Bandweiten und Latenzen im Rechner fordern ihren Wegezoll. Die Latenzen, das sind die Pausen zwischen einer Datenanfrage und ihrer Beantwortung. Sie sind immer gleich, egal welche CPU man auf der Hauptplatine einsetzt. Deshalb bremsen sie einen schnellen Prozessor heftiger aus als einen langsamen, da er eben gelegentlich nur „schneller wartet“ als arbeitet. Die Bandbreiten der Busse dagegen begrenzen die Menge der ein- und ausgehenden Daten. Auch hier haben langsame CPUs „mehr Luft“, da sie nicht so viel Informationen bearbeiten und abliefern können wie ihre schnelleren Brüder. Offensichtlich brauchen die Gigahertz-Hobel schon wieder etwas mehr Hilfe von der Hauptplatine, um richtig effektiv zu arbeiten.

Durch diese hohle Gasse muss er kommen, es führt kein anderer Weg zum Spielspaß.



langsameren CPUs nach Füllrate hungert. Das schließt viele der populären Ego-Shooter ein. Hier profitiert höchstens der Einzelspieler-Modus gegen Computergegner, da mehr Leistung übrig bleibt, um sowohl das Spiel als auch die künstliche Intelligenz der Bots zu bedienen. Diese werden dadurch zwar nicht besser, es können aber mehr von ihnen gleichzeitig eingesetzt werden. Anders dagegen bei rein CPU-gelagerten Spielen, zum Beispiel Echtzeitstrategie-Knallern mit vielen Computer-Einheiten oder Rollenspielen wie *Ultima IX*. Nur mit dem Gigahertz im Rücken kann man bei diesem Spiel die 30-Frames-Grenze überschreiten – weniger ein Verdienst des Spiels als vielmehr der rohen Kraft des Pro-

zessors im Angesicht eines grauenhaften Programmcodes. Bei unserer Sammlung an Standardtestspielen sieht die Q3-Engine den geringsten Nutzen, da bereits ein Athlon 750 oder Coppermine 733 an der oberen Frame-Grenze nagen. Mehr als „nur“ 113 Frames pro Sekunde sieht man auch auf einem Dual-Coppermine 800 nicht. Die Freisetzung der letzten 10 Prozent ist hier extrem teuer erkaufte. *Drakan* und *Unreal Tournament* dagegen verweigern sich einem Takt-Nachschlag nicht. Besonders *Drakan* beschleunigt fast analog zur Erhöhung des Taktes. Zukünftige Spiele vom Kaliber eines *Halo* oder *Unreal 2* werden natürlich mehr CPU-Leistung einfordern. Ein Schalk, der jetzt aber bereits dafür den Rechner kauft. Das beantwortet die Frage, ob man einen echten Nutzen sieht, auf die

Art von Radio Eriwan: im Prinzip ja, aber ... Es kommt darauf an, was man gerne spielt und wie viel einem die Leistungsplage des Lieblingsspiels letztlich wert ist.

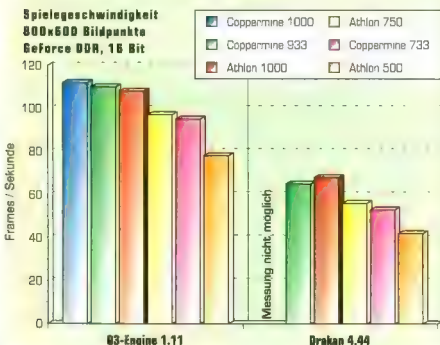
### Im Namen des Volkes

Wer sich jetzt wirklich noch fragt, ob der Athlon 1000 oder der Pentium III 1000 die bessere CPU ist, für den lautet unser salomonisches Urteil: sie sind beide sehr gut, beide sehr teuer und keine Grafikkarte der Welt kann es zurzeit mit ihnen aufnehmen. Das macht es unmöglich, jetzt schon einen Sieger zu küren. Die beste Antwort gibt vielleicht einfach der Markt anhand der Frage, welchen der Duellanten man kaufen kann. Sie können aber sicher sein, dass wir das Rückspiel in naher Zukunft ausrichten werden.

Armin Lenz

## Megahertz-Wahn

Die CPU-Geschwindigkeiten steigen ins Wahnwitzige, aber viel von dem Segen versiekt auf dem Weg zu den durstigen Spielern in den Katakomben des Systems.



Lebe lange und in Frieden: Star Trek Voyager: Elite Force. Aber bitte mit viel Fullrate für die volle Q3-Engine-Grafikpower!



# Spielszenen abschalten können Sie woanders!

## UMFANGREICHE TESTS BEWEISEN:

Bei herkömmlichen Managern spielen die Spieler wie sie wollen ...  
Beim **kicker** FUSSBALLmanager spielen die Spieler wie SIE wollen!



## HIGHLIGHTS:

- Volldampf-Fußball auf JEDEM PC
- Sichtbare Umsetzung Ihrer Vorgaben auf dem Platz
- ALLE Spiele gleichzeitig und "live"
- Hochkomfortable Benutzeroberfläche

Nach dem Anstoss  
geht's erst richtig los!  
**Der kicker**  
FUSSBALLmanager!



Demo  
auf der Cover-CD:  
Testen Sie  
EINE KOMPLETTE  
SAISON!



# Geheimakte GeForce2



Da Nvidia noch kein offizielles Wörtchen zum GeForce2 verkündet hat, haben wir unsere Chip-Spione entsandt, um alle Fakten über die neueste Chip-Generation auszugraben.

Schon im Mai soll es nach dem Willen einiger optimistischer Hersteller so weit sein. Dann sollen erste Grafikkarten mit dem GeForce2-Grafikchip in den Läden stehen. Tatsache ist, dass Nvidia der Welt am 24. April den Nachfolger der GeForce 256 verkünden will.

## Platinenplanung

Nvidia hat mehrere Chip-Eisen im Feuer, um den Spielern Bedürfnissen gerecht zu werden.

Hinter dem „NV11“ versteckt sich ein Einstiegschip, der eine Art TNT2 Ultra mit integrierter Geometriebeschleunigung darstellt. NV11-Karten sollen preislich unter aktuellen GeForce-Platinen mit SDRAM liegen. Die NV15-Familie umfasst verschiedene Chips, die vom GeForce2 über den GeForce2 „Blade-runner“ bis hin zum Quadro2 reichen. Der Quadro2 ist wie sein Vorgänger für den Profimarkt konzipiert und für Spieler

eher uninteressant. Kartenhersteller wie Creative, Asus und Guillemot stürzen sich zuerst auf den regulären GeForce2, der mit 32 MB DDR Grafikspeicher gepaart wird. Bei den Taktfrequenzen sind keine Wunderwerke zu erwarten, sie dürften nur unwesentlich über denen aktueller GeForce1-Karten mit DDR RAM liegen. Der eigentliche Clou liegt in der neu organisierten Rechenarchitektur. Wie der GeForce1 greift der GeForce2

auf vier parallele Pipelines zurück, wobei bearbeitete Bildpunkte im Gegensatz zum Vorgänger gleich mit zwei Texturen bepflanzt werden können. Davon profitieren vor allem Spiele mit extrem hohen Texturanforderungen. Etwas später kommt dann eine GeForce2-Variante mit höherer Taktfrequenz heraus; hier werden Erinnerungen an die Ultra-Versionen des TNT2 wach. Nvidia verspricht für den GeForce2 eine bis zu 50% erhöhte Geschwindigkeit bei Geometrieberechnungen gegenüber dem GeForce1.

## Treiberjagd

Um den Marktauftritt des GeForce2 vorzubereiten, arbeitet Nvidia fleißig an neuen Referenztreibern. War der letzte offizielle Detonator-Treiber noch mit 3.68 nummeriert, sind nun zwei inoffizielle Kandidaten der 5er-Serie im Internet aufgetaucht ([www.3dchipset.com/beta/nvidia/win9x.asp](http://www.3dchipset.com/beta/nvidia/win9x.asp)). Der Detonator 5.13 unterstützt zwei Features, die der eher spärlichen Neuheitenliste des GeForce2 zu mehr Glanz verhelfen. So können GeForce-Besitzer nun auch unter OpenGL in den Genuss der S3-eigenen Texturkompression (S3TC) kommen. Das betrifft *Soldier of Fortune* und voraussichtlich alle Titel, die auf der Q3-Engine basieren. Außerdem verbergen sich in den erweiterten Treiberoptionen Schalter für die Kantenglättung (Anti-Aliasing) unter Direct3D und OpenGL. Aktiviert man diese, geht die Spiegelgeschwindigkeit freilich extrem in den Keller, da die Bilder in einer höheren Auflösung berechnet und dann herunterskaliert werden müssen. An die Qualität der T-Buffer-Technik von 3dfx kommt die Lösung nicht ganz heran, aber immerhin reicht Nvidia damit die seit dem Riva TNT versprochene Kantenglättungs-Unterstützung nach. Über neue Entwicklungen beim GeForce2 halten wir Sie auf dem Laufenden.

Thilo Bayer



## Chip-Gegenüberstellung

Hier sehen Sie die technischen Unterschiede zwischen GeForce 256, VSA-100, NV11 und NV15 im Überblick.

Chip	VSA-100	NV11	GeForce 256	GeForce2	GeForce2 Ultra
Hersteller	3dfx	Nvidia	Nvidia	Nvidia	Nvidia
Chiptakt	166 MHz	160 MHz	125 MHz	135-150 MHz	150-180 MHz
Pipeline (Pixel/Textel)	2x1	2x1	4x1	4x2	4x2
Pixelfüllrate (Mill. Pixel)	333	320	480	540+	600+
Texturfüllrate (Mill. Textel)	333	320	480	1.080+	1.200+
Speichertakt	166 MHz	183 MHz	166/300 MHz	333 MHz (166x2)	333 MHz (166x2)
Speicherart	SDR DRAM	SDR DRAM	SDR/DDR DRAM	DDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
Chip-Skalierbarkeit	Ja (1-4)	Nein	Nein	Nein	Nein
Kantenglättung	Hardware	Software	Software	Software	Software





# 8x max



## DVD-Genuss pur !!!

## ASUS E-608

DDSS II

Minimale VIBRATION (Antivibrationsarchitektur)  
(auch sinnvoll bei vertikal montiert)

### Zweite Generation

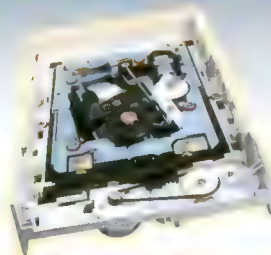
### Double Dynamic Suspension System

DDSS II ist die von ASUS konzipierte Antivibrationsarchitektur. Dabei absorbiert eine "Dynamische Masse" die Vibrationen, die vom Motor ausgehen. Mit diesem Design gelingt es der Leseinheit, nicht nur horizontal, sondern auch vertikal zu fokussieren. Damit wird eine größere Stabilität und Genauigkeit beim Lesen garantiert.

CD-Speed Suite

1. Taste für die Geschwindigkeit
2. Utility zur Einstellung der Geschwindigkeit
3. Adaptives Geschwindigkeitssystem

Mit der CD-Speed Suite von ASUS können Sie die Lesegeschwindigkeit des Laufwerks ändern. Dazu benutzen Sie die Taste an der Vorderseite des Laufwerks oder die dazu vorgesehene Software. Darüber hinaus passt sich das Laufwerk dynamisch in der Geschwindigkeit dem qualitativen Zustand des Mediums an.



ASUS ist DVD-ROM-Lieferant

- Marktführende Lösung für anspruchsvolle Anwendungen
- Beste Lesequalität
- Maximale Transferrate:  
8x DVD-ROM / 40x CD-ROM
- High Speed Digital Audio Extraction
- Ultra DMA/33 Transfer Mode
- MPC3 Standard: Unterstützt Multi-Read Function (Lesen von CD-R/CD-RW möglich)



www.asuscom.de

Comptronic, Brauerknechtgraben 55, 20459 Hamburg, Tel.: 040/31 79 02 00  
Pilot Computer GmbH, Bötzingen Str. 60, 79111 Freiburg, Tel.: 0761/45 14 20  
P&T Computer, Theodor-Heuß-Str. 18, 35440 Linden, Tel.: 06403/97 1-0



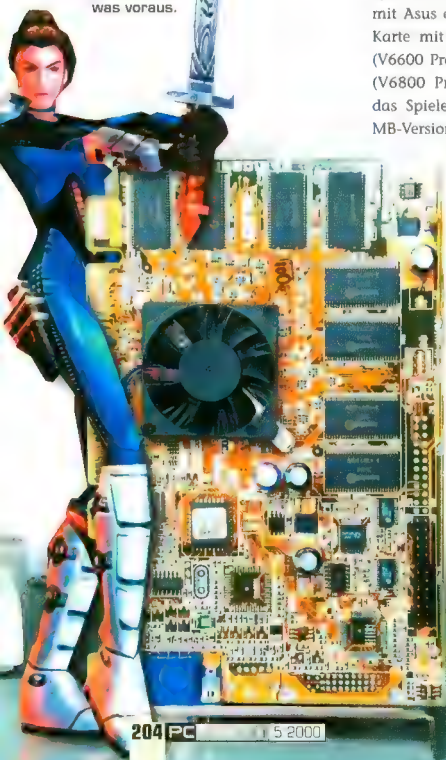
# Speicher im Überfluss

Asus sprengt die Speicherbank mit seiner neuesten GeForce-Kreation. Immerhin greift die V6600 Pro64 auf satte 64 MB Grafikspeicher zurück.

Gelingt es dem Kraftprotz damit, sich an die Spitze

der Grafikkarten-Hitliste zu setzen?

Die V6600 Pro64 ist mit 64 MB RAM ein wahrer Speicherries, ihrer Zeit damit aber etwas voraus.



Während die Welt schon gebannt auf den GeForce2 von Nvidia blickt, beglücken einige Grafikkarten-Hersteller den Markt fast unbemerkt mit 64-MB-Grafikkarten auf GeForce1-Basis. Bieten diese nicht ganz billigen Beschleuniger Leistungsreserven, die den verwöhnten Zocker schwach werden lassen? Oder sollte man doch besser gleich auf den GeForce-Nachfolger warten?

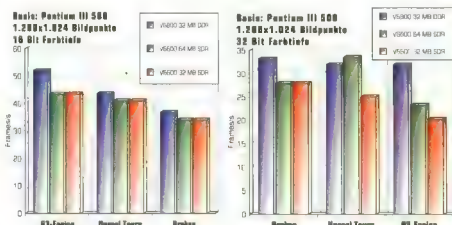
## Angebot und Nachfrage

Der Erste im 64-MB-Bunde ist der Komplettsystem-Anbieter Dell, der seine Dimension-XPS-PCs optional mit einer 64-MB-GeForce-Karte verwöhnt. MSI hat ebenfalls angekündigt, im Sommer eine 64-MB-Version auf den Markt zu bringen. Für den Endkunden mit hohen Speicherambitionen bleibt damit Asus erste Wahl, das eine Karte mit normalem SDRAM (V6600 Pro64) und DDR RAM (V6800 Pro64) anbietet. Um das Spielepotenzial einer 64-MB-Version auszuloten, wurde

uns die V6600 Pro in der Pure-Version zur Verfügung gestellt. Sie kommt zwar ohne die für Asus typischen TV- und Video-Funktionen daher, bietet dafür jedoch immerhin ein schmackhaftes Softwarebunde (*Drakan*, *Rollcage* und ein Soft-DVD-Player). Die 3D-Brille VR-100 kann separat nachgerüstet werden. Hardwareseitig erregt die V6600 Pro64 durch die voluminöse Speicherausstattung (6 ns SDRAM mit wenig

## Speed: Grafikkarten

Sie sehen es selbst: Man muss schon mit 1.280x1.024 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe spielen, um Unterschiede zwischen GeForce-Karten mit 32 und 64 MB SDRAM festzustellen. Die DDR-Platine steht dabei bis auf *Unreal Tournament* über den Dingen und führt das Feld überlegen an.



Übertaktungsspielraum) sowie ihr AGP-Pro-fähiges Interface Aufsehen. Was AGP Pro ist, fragen Sie? Um den wachsenden Stromanforderungen von Grafikkarten zu genügen, wurde schon vor einiger Zeit eine Erweiterung der AGP-Spezifikation festgelegt. Ein AGP-Pro-Steckplatz besitzt links und rechts vom gewohnten Slot zusätzliche Pins, welche die verbesserte Stromversorgung sicherstellen. Eine AGP-Pro-Karte passt damit auch in alle herkömmlichen AGP-Steckplätze, benötigt für die optimale Arbeit aber ein entsprechendes Motherboard. Erst neuere Modelle sind dafür vorbereitet.

## Speicherpraxis

Um den spielerischen Nutzen von 64 MB lokalem Grafikspeicher zu bestimmen, haben wir drei Testkandidaten gegeneinander antreten lassen. Die V6600 Deluxe (32 MB SDRAM), die V6600 Pro64 (64 MB SDRAM) und die V6800 Deluxe (32 MB DDR RAM) mussten sich mit *Drakan*, *Unreal Tournament* und der Q3-Engine bewähren. Die Ergebnisse sind eindeutig und ermüthend zugleich. So zeigt sich die Amaz-

ne Rynn extrem reserviert gegenüber 64 MB Grafikspeicher und lässt sich zu keiner Geschwindigkeitsverbesserung bewegen. Die beiden übrigen Benchmarks glänzen zumindest in 1.280x1.024 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe; mit den hier anfallenden Grafikdaten sind 32 MB Grafikspeicher offensichtlich etwas überfordert. Performancesüchtige sollten dennoch vermutlich warten und sich eher die V6800 Pro mit 64 MB DDR Speicher vormerken. Sie dürfte noch mehr Reserven als die V6600 Pro bieten, noch besser zu übertakten sein und dabei nur etwa 100 Mark mehr kosten.

Thilo Bayer

## AGP-V6600 Pro64

**Hersteller:** ASUS  
**Info-Telefon:** 02102-95990  
**Web-Site:** www.asus.com.de  
**Preis:** ca. DM 650,-

**Stärken:** Lokale Speicherausstattung, vorteilhaft bei Unreal-Engine-Spielen

**Schwächen:** Kein TV-Ausgang, hoher Preis, geringe Übertaktbarkeit

**Ausstattung:** Gut

**Features:** Sehr Gut

**Performance:** Sehr Gut

**Gesamturteil:** 90%

» Die 64 MB RAM bringen erst in Zukunft Vorteile. «



# Das Beste für Ihre Homepage

Drei Top-Themen der neuen Ausgabe: Multimedia-Einstieg leicht gemacht: Lesen Sie hier, wie Sound-Effekte und Video-Bilder auf Ihre Homepage perfekt zueinander finden. Außerdem zeigen wir, wie Sie

Buttons & Banner auf Ihrer Web-Seite mit praktischen Tools noch attraktiver gestalten. Und wir zeigen Ihnen, wie Sie ohne großes Startkapital Ihren eigenen Online-Shop erstellen und welcher Anbieter sich für Sie eignet.



GRATIS

CD im Heft  
5 Vollversionen

Test/Digitalkameras von 300 bis 1000 Mark

**Adleraugen**  
und Blindgänger  
Welche Qualität die  
Kameras für Homepage-  
Bilder bieten

Special/Über 35 Seiten Praxis

Workshop Flash 4 plus 30-Tage-Vollversion  
Nervige Werbe-Mails richtig abblocken

Im Test/Die kleinen Helfer

Webgrafiktools für Buttons, Banner & Co.  
Tools, die Ihre Homepage schneller machen

Kaufberatung/Für jeden Geldbeutel  
Der richtige Online-Shop

5 Vollversionen

Sorgeht's!



# Nachschub für Steuerprofis

Für Fans anspruchsvoller Rennspiele haben wir diesen Monat einen besonderen Controller-Leckerbissen im Test. Auch potenziellen Gamepad- und Spielmaus-Käufern servieren wir brandheiße Produkte.

## MS SW Plug&Play Game Pad



**R**echtzeitig zum Frühlingsbeginn hat Microsoft (0180-5251199) ein Mitglied seiner neuen Controllergarde enthüllt. Die Zielgruppen des SideWinder Plug&Play Game Pads sind klar: Einsteiger und Multifunktions-Allergiker. Grundlage dafür ist der günstige Padpreis. Für lediglich 49 Mark wandert der P&P-Drückeberger über den Ladentisch. In seiner Form ähnelt er dezent dem alten SW Game Pad, ist aber in einem poppig-durchsichtigen Look gehalten.

Außerdem findet er nur über den USB Anschluss zum Spiele-PC. Die digitale Daumenscheibe ähnelt dem des SW Freestyle Pro, hat also etwas mehr Spiel als das alte Game Pad und ist damit fingerschonender. Zwei Schnellfeuertasten und vier gut erreichbare Feuerknöpfe runden das überschaubare Funktionsensemble ab. Eine Programmier-Software sucht man leider vergebens, Treiber befinden sich auf der Windows-CD. Insgesamt eine solide Arbeit von Microsoft.

<b>Stärken:</b>	Günstiger Preis, solide Verarbeitung, gute Knopfanzordnung
<b>Schwächen:</b>	Keine Programmier-Software, Daumenpad gewöhnungsbedürftig
<b>Ausstattung:</b>	Befriedigend
<b>Features:</b>	Befriedigend
<b>Performance:</b>	Gut
<b>Gesamturteil:</b>	<b>74%</b>

## Thrustmaster Formula Pro Digital



**S**eitdem Thrustmaster von Guillemot (0211-338000) eingekauft wurde, war es ruhig um den Controllerriesen. Nun erscheint das Formula Pro Digital für 199 Mark, das als letztes Produkt von den Thrustmaster-Technikern entwickelt wurde. Wer auf der Suche nach einem soliden Lenkradsystem ohne Force Feedback ist, liegt hier jedenfalls richtig. Die breite Karosserie wird bombensicher auf den Tisch zementiert, auch die Pedale finden dank der Aufla-

gepunkte guten Halt auf allen Oberflächen. Der Lenker besitzt einen mittelstarken Widerstand und ist angenehm gummirt. Ein Schaltknüppel, zwei Wippen und vier Funktionsknöpfe bilden das Tastenensemble. Die Software sollten Sie gleich vergessen und die neue Version von der Heft-CD installieren, welche die grobsten Schnitzer beseitigt. Für die dünne Dokumentation gibt es leider keine Abhilfe, so dass einige Software-Menüpunkte im Dunkeln bleiben.

<b>Stärken:</b>	Stabile Befestigung, gummierter Lenker, Pedalverstellung
<b>Schwächen:</b>	Dokumentation, Treiberstände notwendig, steile Pedale
<b>Ausstattung:</b>	Gut
<b>Features:</b>	Sehr Gut
<b>Performance:</b>	Sehr Gut
<b>Gesamturteil:</b>	<b>85%</b>

## MS IntelliMouse Optical



**N**ach der IntelliMouse with IntelliEye und der Explorer steht nun die Optical von Microsoft (0180-5251199) auf dem Programm. Wie die beiden Kollegen arbeitet auch diese Maus mit optischer Technik, anstatt auf mechanische Teile zu setzen. Zu diesem Zweck befindet sich eine Digitalkamera auf der Unterseite, die pro Sekunde bis zu 1.500 Bilder knipst. Ein Prozessor wertet die Informationen dann zur Positionsbestimmung aus. Die symmetrische Karosse-

rie sorgt dafür, dass die Optical für Links- und Rechtshänder gleichermaßen geeignet ist. Leider verabschiedet sich auf diesem Wege die fünfte Maustaste; sie ist mit menschlichen Fingern nicht zu erreichen. Sehr erfreulich sind die angeraute Oberfläche und das handliche Design, auch die Programmier-Software arbeitet nun besser mit Spielen zusammen. Die 110 Mark teure Optical sollten sich vor allem Linkshänder und solche Spieler vormerken, die auf eine hohe Mausempfindlichkeit schwören.

<b>Stärken:</b>	Linkshändertauglich, neue Oberfläche, auch für kleine Hände
<b>Schwächen:</b>	Geringes Gewicht, fünfte Taste nicht erreichbar
<b>Ausstattung:</b>	Gut
<b>Features:</b>	Gut
<b>Performance:</b>	Gut
<b>Gesamturteil:</b>	<b>81%</b>

## Logic3 USB Intruder Pad



**D**er Markt für digital arbeitende Gamepads ist groß und lockt mit preisgünstigen Produkten. Auch das Intruder Pad (Vertrieb über Leisuresoft, 02383-690) gehört mit seinen Anschaffungskosten von 30 Mark dazu. Für diesen geldbeutelfreundlichen Preis wird ein reines USB-Pad geboten, das neben dem obligatorischen Steuerkreuz gleich acht Funktionsknöpfe beherbergt. Spezielle Treiber sind dafür nicht notwendig, auch die Programmier-Software hat

man sich gespart. Da bleibt nur die Hoffnung, dass das Spiel auch so viele Tasten unterstützt. Im Gegensatz zum PnP-Gamepad von Microsoft ist die Verarbeitung der spaßfördernden Aktionstasten hier weniger vorteilhaft ausgefallen. Das Daumenpad lässt sich nur hakelig steuern, auch die Knöpfe sind kein Bedienungsstraum. Was bleibt, ist ein preiswertes Game Pad für Action- und Sportspiele, das sich gut in die Hand schmiegt, aber etwas mehr Verarbeitungsof-fort benötigt hätte.

<b>Stärken:</b>	Günstiger Preis, handliches Design, USB Anschluss
<b>Schwächen:</b>	Keine Programmier-Software, hakeliges Daumenpad, Knopfqualität
<b>Ausstattung:</b>	Befriedigend
<b>Features:</b>	Befriedigend
<b>Performance:</b>	Befriedigend
<b>Gesamturteil:</b>	<b>68%</b>



# Die Macht sei mit Euch!



Weitere Infos zu unseren Star Wars Magazinen  
per Fax-Abruf unter 0190 / 277 741 20!

# Keep on trekking!!!



Eine umfangreiche Übersicht unserer Sci-Fi-Titel  
per Fax-Abruf unter 0190 / 277 741 30!



Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten.

Jeder Anwender auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteils- gleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles“ eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.



## 17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miniDISPLAYS	miniD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	P1775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecoano Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SynchMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

## 19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SynchMaster 900s	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/99	089-9005033	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/99	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Toscan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wormann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

## Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SoundVortex2	09/99	06103-934714	DM 159,-	84%
Teratec	Xlerste Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	80%
Haantech	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Guillemot	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	79%
	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-336000	DM 99,-	79%

## Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-336000	DM 620,-	94%
	ASP V6800 Deluxe	03/2000	02102-95990	DM 680,-	94%
Elsa	Erazor X4	04/2000	0241-6065112	DM 630,-	93%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/2000	069-66982900	DM 550,-	93%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	01/2000	02102-95990	DM 570,-	92%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/2000	06867-908823	DM 499,-	91%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 500,-	91%
Asus	AGP-V6800 Pro64 Pure	05/2000	02102-95990	DM 650,-	90%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 450,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-336000	DM 500,-	90%
ATI	Rage Fury MAXX	03/2000	089-865150	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	02102-95990	DM 430,-	81%
Diamond	Viper V770	07/99	08151-266330	DM 350,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 450,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-514474-4	DM 480,-	80%
Diamond/S3	Viper II 2200	03/2000	08151-266330	DM 370,-	79%
Guillemot	Maxi Gamer Xenator 32	07/99	0211-336000	DM 350,-	79%
Creative	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	07/99	069-66982900	DM 350,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	09/99	0180-5177617	DM 300,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 300,-	78%
ATI	Rage Fury Pro	12/99	089-865150	DM 330,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	09/99	089-514474-4	DM 369,-	77%
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi Gamer Xenator	06/99	0211-336000	DM 250,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 210,-	74%
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	12/99	08151-266330	DM 279,-	73%

## Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	01/99	0180-5251199	DM 119,-	88%
Satek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/2000	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	EagleTrex	06/99	0541-122065	DM 89,-	81%

Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	0211-336000	DM 89,-	80%
Satek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/99	0211-336000	DM 89,-	79%
CH Products	F-16 Fightystick	06/99	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/99	0211-336000	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/2000	04287-125133	DM 99,-	75%
Satek	ST110	01/2000	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/2000	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Intceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	01/99	01805-326283	DM 70,-	73%

## Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 249,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/99	069-92032165	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-336000	DM 199,-	80%

## Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	04287-125133	DM 99,-	80%
Satek	P750	02/2000	089-54612710	DM 89,-	80%
Gravis	GamePad Pro	01/99	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/2000	04287-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/99	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/2000	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Satek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xtreminator	-	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/2000	0180-5251199	DM 45,-	74%
Satek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	0211-336000	DM 49,-	71%
Satek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%

## Lenkadsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/2000	0211-336000	DM 199,-	85%
Sidewinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-336000	DM 179,-	81%
Satek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-336000	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	02/99	01805-326283	DM 149,-	74%
Satek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Endor Fanatec	Monte Carlo	04/99	01805-326283	DM 99,-	71%

## Lenkadsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0211-336000	DM 349	88%
Satek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/2000	0211-336000	DM 249	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	04287-125133	DM 249	76%





# sehen hören erleben

Zukunftssicher. Bedienfreundlich. Individuell.

Metz. Kompetent in der Technik, einfach in der Bedienung, individuell in der Ausstattung. TV, Video, Audio und Blitzgeräte. Bei Tests immer wieder Sieger, im Markt an der Spitze dabei. Eben Qualität aus Deutschland und deshalb nur im guten Fachhandel.

Mehr von Metz? Im Internet [www.metz.de](http://www.metz.de) oder direkt von Metz-Werke, Abteilung MPA, Postfach 1267, 90506 Zirndorf.



Metz. Immer erster Klasse.





Wenn Jo mal gerade nicht am Computer zockt, zieht es ihn zu seinesgleichen auf den Hockenheimring: dort trifft er dann auf seinen „Rennkollegen“ Walter Röhl, sitzt in einem schicken Porsche 911 GT3 probe und testet im Fahrsimulator schon mal vorab *Need for Speed: Porsche*. Das im wahrsten Sinne des Wortes „einschneidendste Erlebnis“ auf dem gemeinsam von Porsche und Electronic Arts ausgerichteten Event war für Jo eine Vollbremsung von 250 km/h auf 50 km/h in wenigen Sekunden. Zu Ihrer Beruhigung: mittlerweile hat sich Jos Magenkrämpfe von dem Schrecken erholt ...

## Fundsachen

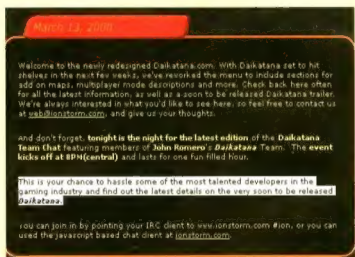
Danny Altmann aus Ludwigsfelde hatte kürzlich eine Begegnung der dritten Art: „Als ich mich neulich nichts ahnend an meinen Computer setzte, die *Combat Flight Simulator*-CD einlegte und anfang zu spielen, da fielen mir fast die Augen raus. Nachdem ich gestartet war, sah ich ziemlich weit hinten einen kleinen Fleck am Himmel. Ich flog so schnell wie möglich dort hin, und siehe da: Ein fliegendes Schwein!



## Worte des Monats

„Dies ist Ihre Chance, einige der talentiertesten Entwickler der Spiele-Industrie zu nerven und an die aktuellsten News über das sehr bald zur Veröffentlichung anstehende *Daikatana* heranzukommen.“

News-Meldung vom 13. März 2000 auf [www.daikatana.com](http://www.daikatana.com). Wann wir wohl endgültig erfahren werden, wie dehnbar der Begriff „sehr bald“ für Ion Storm ist?



## In letzter Minute

## DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 17. MAI

## Sudden Strike Vampire: Die Maskerade



Die Entwickler von *Sudden Strike* sind sehr ehrgeizig und wollen ein perfektes Spiel vorlegen. Noch arbeiten sie am Feintuning, aber wir hoffen auf die Master-Version noch vor der kommenden PC Action-Ausgabe.

Bald beginnt das große Beißen: die Nihilistic Studios und WDN.net treffen gerade die Vorbereitungen für den *Vampire-Online*-Betatest. Wir werden dabei sein und Ihnen brandaktuell über unsere Erfahrungen berichten.



## Tipps und Tricks zu

## AUSSERDEM ...

C&C: Feuersturm, Dark Project 2, Sudden Strike u.v.m.

Age of Empires – Spielerforum	138
Age of Empires – Spielerforum	CD
Age of Wonders – Patch	82
Alone in the Dark 4 – Vorschau	113
Ancient Conquest – Test	113
Anno 2130 – Spielerforum	144
Anno 2130 – Patch	CD
Anno 2130 – Spielerforum	CD
Anno 2130 – Tipps	173
Baldur's Gate 2 – Video	173
Bundesliga Manager 2000 – Tipps	173
C&C 3: Feuersturm – Test	117
C&C 3: Feuersturm – Tipps	162
C&C 3: Tiberian Sun – Patch	CD
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum	134
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum	CD
Cine Combat 4 – Patch	114
Comanche Hukam – Test	88
Dark Project 2 – Test	149
Dark Project 2 – Tipps	CD
Der Verkehrsgigant – Patch	CD
Der Verkehrsgigant – Demo	CD
Der Verkehrsgigant – Tipps	173
Diablo 2 – Thema des Monats	52
Die Siedler 3 – Spielerforum	140
Die Siedler 3 – Spielerforum	CD
Die Sims – Spielerforum	142
Die Sims – Tipps	173
DFF Fußballmanager – Test	100
Earth 2150 – Patch	125
Everquest – Spielerforum	125
F1 2000 – Test des Monats	70
F1 2000 – Tipps	159
F1 2000 – Video	CD
F-A 18 – Test	118
FIFA 2000 – Spielerforum	132
FIFA 2000 – Spielerforum	CD
Force Commander – Test	102
Force Commander – Video	CD
Force Commander – Patch	CD
Fortress – Test	100
Gta 2 – Spielerforum	133
Gta 2 – Spielerforum	CD
Gunship 3 – Test	114
Half-Life – Spielerforum	126
Half-Life – Spielerforum	CD
Half-Life – Tipps	173
Half-Life: Opposing Force – Tipps	173
Kicker Fußballmanager – Tipps	173
Kicker – Demo	CD
Lemmings Revolution – Demo	116
Lemmings Revolution – Test	106
Majesty – Test	96
Majesty – Tipps	173
Messiah – Test	137
Motocross Madness 2 – Vorschau	128
Need for Speed 4 – Spielerforum	84
Need for Speed 4 – Spielerforum	CD
Need for Speed Porsche – Test des Monats	70
Need for Speed Porsche – Tipps	163
NHL 2000 – Tipps	130
NHL 2000 – Spielerforum	173
NHL 2000 – Spielerforum	CD
Nocturne – Tipps	173
Orb – Vorschau	88
Pharaoh Enhancement Pack – Patch	173
Plainscape Torment – Tipps	173
Puzzle Trouble – Test	113
Rally Championship 2000 – Tipps	173
Rally Masters – Test	80
Re-Volt – Spielerforum	141
Re-Volt – Spielerforum	CD
Rogue Spear Urban Operations – Test	113
Rollcase 2 – Test	83
Rollcase – Demo	CD
Shadow Watch – Test	110
Silberne Honda Motocross GP – Test	106
Slam Fift Resurrection – Test	113
Slave Zero – Tipps	88
Soldier of Fortune – Test	84
Star Trek: Armada – Test	104
Starcraft – Spielerforum	136
Starcraft – Spielerforum	CD
Starliner – Video	108
Street Luge Racing – Test	108
Strongman Competition – Test	108
Sudden Strike – Demo	120
Team Fortress – Spielerforum	CD
Thunder – Patch	160
The Devil Inside – Test	173
Tomb Raider IV – Tipps	173
Total Annihilation Kingdoms – Patch	CD
Traitors Gate – Test	118
Tricks 2 – Vorschau	86
Trick Style – Tipps	108
Tux – Test	118
UEFA Championsleague 2000 – Test	84
Ultima Online – Spielerforum	122
Unreal Tournament – Spielerforum	118
Unreal Tournament – Spielerforum	CD
Wild Wild West – Test	118
X-Wing Alliance – Tipps	173
Zeitmaschine – Test	118



Hercules

# 3D PROPHET

## DDR~DVI

32 MB  
DDR RAM

DVI-AUSGANG

TV-AUSGANG

Featuring  
**GeFORCE** 256S<sup>®</sup> DDR

 **NVIDIA**™

AGP 4X/2X

**PowerDVD**

Hercules® ist ein  
Unternehmen der  
Guillemot Corporation

  
**Guillemot**

[www.guillemot.com](http://www.guillemot.com)

Guillemot GmbH  
Zimmerstraße 19  
40215 Düsseldorf

Tel.: 02 11-33 8000  
Fax: 02 11-33 800 141

# 3D ÜBERNATÜRLICH SCHNELL!

Hercules® und 3D Prophet DDR~DVI™ sind Warenzeichen und/oder registrierte Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die Marke NVIDIA™, die NVIDIA™ Logo, die GeForce 256 DDR™, Name und die GeForce 256 DDR™ Logo sind Warenzeichen der NVIDIA™ Corporation. Alle Warenzeichen und Eigentums ihrer entsprechenden Besitzer. Fotos und nicht bindende Illustr. Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden und können in verschiedenen Ländern variieren. Eventuelle Design-Änderungen. Guillemot trägt keine Verantwortung für ungewollte Interpretationen.



# Wir machen den Weg frei

## Einfach zum Abheben.

Wäre es nicht gut, auf dem Weg zu mehr Selbstständigkeit auch finanziell unabhängiger zu werden? Als tatkräftiger Partner helfen wir bei allen Fragen rund ums Geld und sorgen für eine weiche Landung beim Sprung in die persönliche Freiheit.

Die Volksbanken  
Raiffeisenbanken im Internet:  
[www.vrnet.de](http://www.vrnet.de)



**Volksbanken Raiffeisenbanken**